Q版专题
超级动漫完全自学教程
MCOO动漫 黎贯宇 编著
DVD
ROM
本书附赠DVD视频教学光盘
60个手绘教学图例，30个技术要点的多媒体视频教学，共12段，109分钟
绘制漫画轻松学 书盘结合更高效
流行技法多掌握 创作个性好作品
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS
mcoo
www.mcoo.org

目录

第一章　认识Q版人物

大家在画漫画时，是不是经常见到一些被缩小了的动漫形象呢？是不是觉得那种样子的动漫角色很可爱亲切呢？其实这种缩小的人物形象就是我们经常提到的Q版人物，那么到底什么样的人物形象才能被叫做Q版人物呢？

在接下来的学习中，我们会给大家做一个比较详细的介绍。

目录

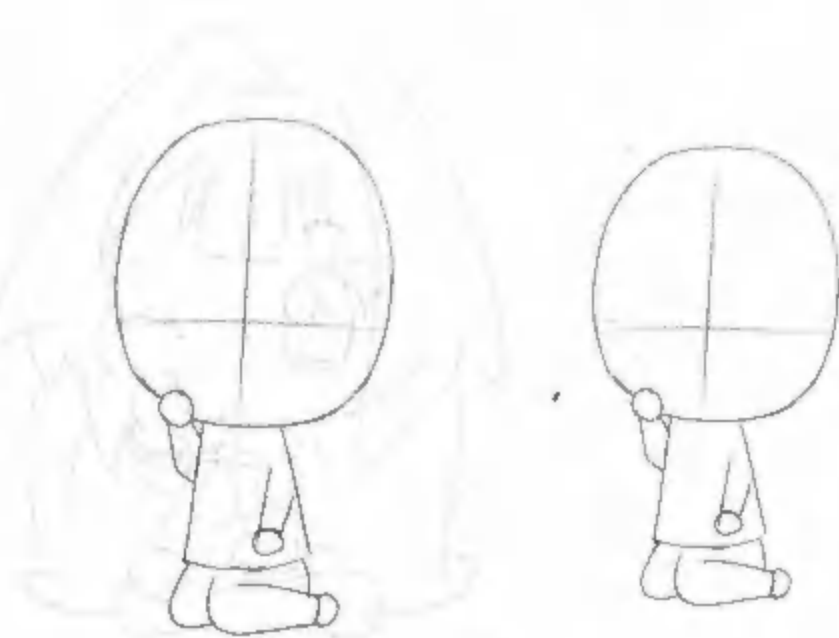
什么是Q版人物

Q版人物在卡通作品中，往往是要表达一种较为俏皮、可爱的风格。“Q”是英语单词“cute”的谐音。有逗人喜爱的、聪明的、伶俐的等意思。在一些卡通作品中，“Q版人物”的特点一般都是大头小身子的形象，表情丰富，身段可爱。

Q版人物的创作关键

在漫画和动画中，能够最直接体现其乐趣的要素之一，就是人物了。不管是面向儿童的漫画还是面向成人的动漫作品，都活跃着各种各样头身比例的漫画人物。其中以Q版人物最为可爱。下面我们来研究一下Q版人物的创作关键到底是什么？

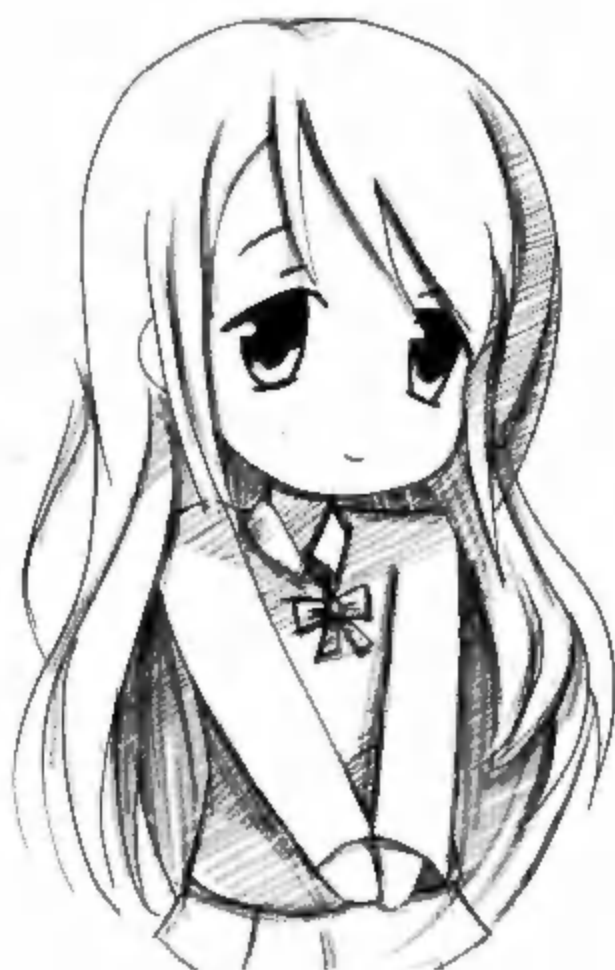
Q版人物，从捕捉人物比例平衡的角度来讲，可以说是凝结了“头身素描绘画法”的精华。掌握了头身素描的关键也就掌握了Q版人物的创作关键。

“几何化”的造型是Q版人物的基本特征。大大的脑袋、丰富的表情、短小的身材、简化的四肢，以及夸张的动态均为创作的源泉。

Q版人物不会因为细节的忽略而降低其表现力相反，Q版角色的那种“简单”、“直接”的表现方法使人物更加具有独特的魅力。

除了身材比例的改变，Q版角色的四肢也发生这改变，他们在标准比例角色的基础上忽略一些细节，让手脚四肢的形状几何化，使这种几何化产生一种整体的感觉。

与正常比例相比，Q版角色的手脚进行了大胆的简化，手指和脚趾的造型较短、较胖，大多数时候并不是一根根地绘制出来，而是几何化地概括出轮廓。

“几何化”是创作Q版人物的主要处理方式，简约的造型可以更加突出形象可爱之处，并使观看者更加注意人物的头部。那么头部的表现是创作Q版人物的另一个重点了。

头部不会受到头身比例的限制，是可以最大限度发挥想象力的地方。角色的发型和五官表情都是创作的重点。

Q版人物虽然在形体的表现上进行了高度的概括，但是动态表现并没有因为概括而减弱，Q版人物动态表现也是绘画的重点之一。

动态的表现可以突出人物特征，使人物形象更加完善。根据剧情的需要创作手法也会随之改变。

在了解了创作关键后，绘制Q版形象的时候应该多对形象的主要特征进行合理的分析，找出最重要的保留下来，将不重要或者影响其形象感的部分去掉。这样我们就可以绘制出自己满意的Q版人物了。

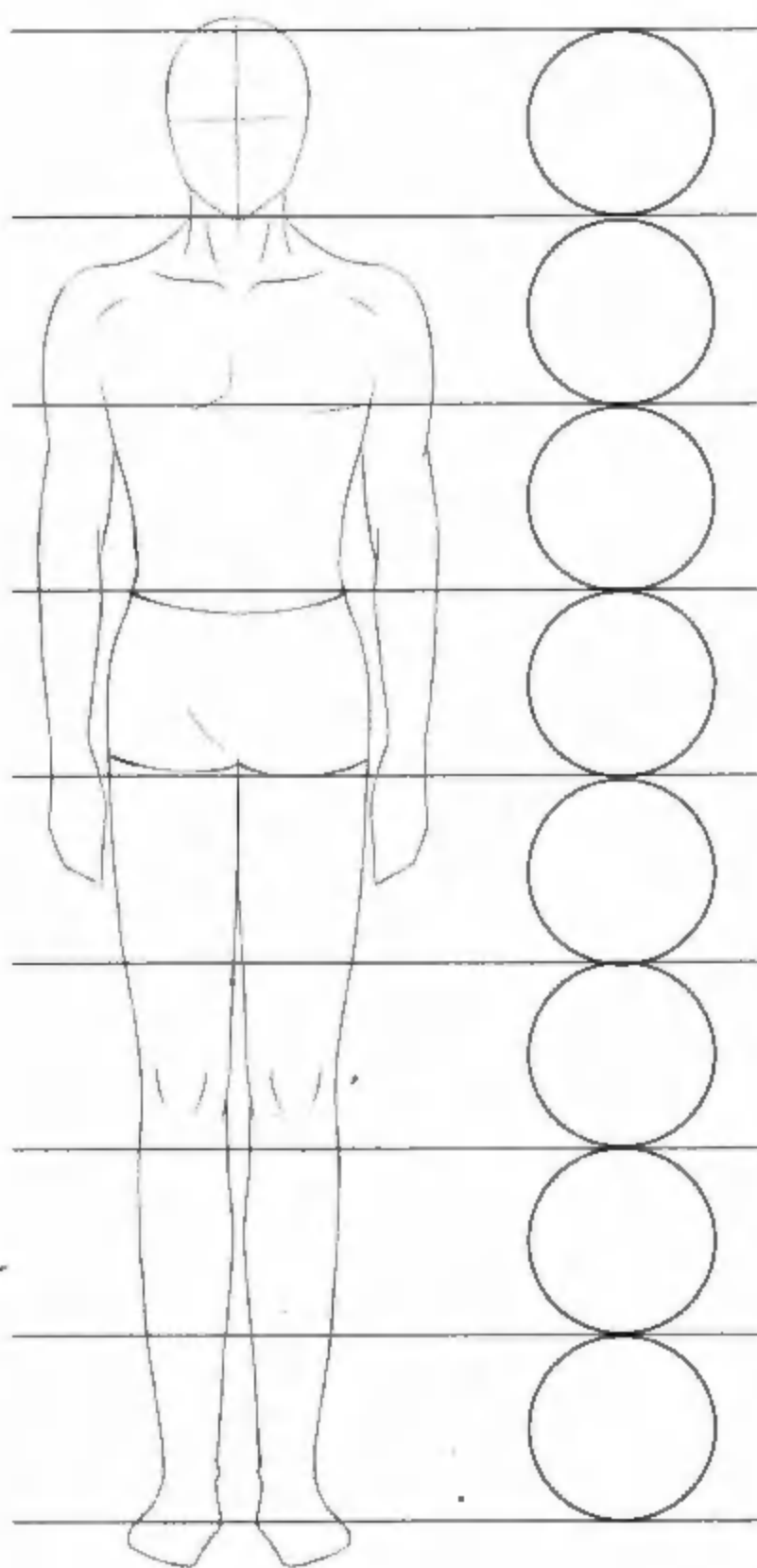
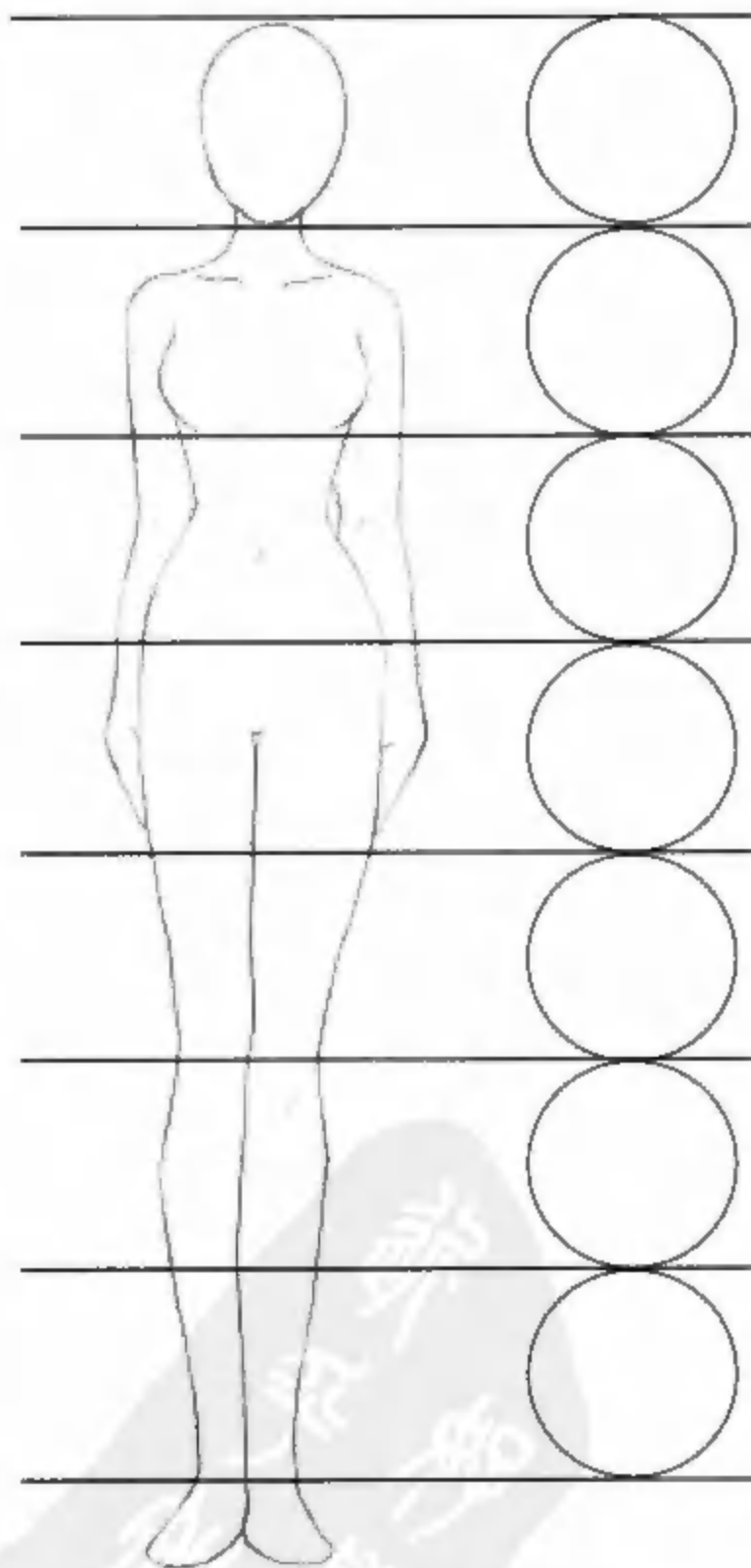
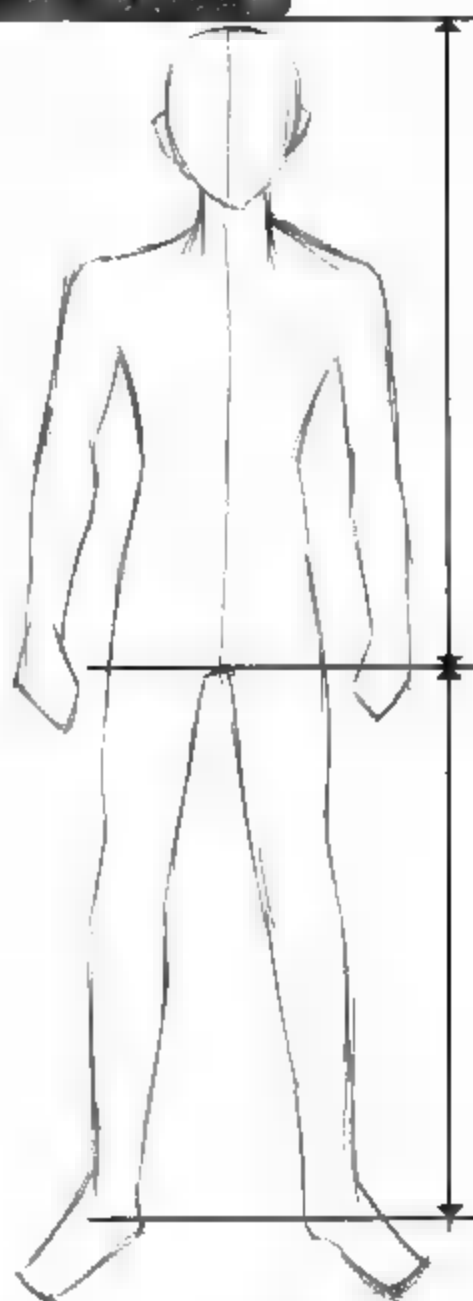
（1）（2）（3）（4）

（5）

写实人物与Q版人物的区别

人体的基本比例

人体比例是指人体或者人体的各个部分之间的比较。动漫中的人物和现实中的人物比例是不一样的，在绘制动漫人体时可以对其进行适当的夸张。下面我们来对人体比例进行细致的了解。

以1头长为基本的衡量单位，此比例绘制出的人物体型匀称，平衡感较好。在动漫中男性8头身的身体比例是最常见的，以这种比例绘制出来的男性，身体修长、帅气。女性7头身的身体比例是最完美的。只有掌握了基本的人体比例，才能在此基础上对人体进行变化或夸张。

8头身

7头身

在一般情况下，人物大腿根部的位置是身长的1/2处，这样的人物（小孩除外）看起来是最协调的。但Q版人物则不同，他们的头部占身体的很大比例，所以大腿根部的位置会低于身长的1/2处。

下面通过示意图我们可以清晰地看到，Q版角色是由正常比例的角色演变而来的，不断抛弃一些细节，头部与身体的比例也在随之改变。

在漫画中，不同的人物形象会有不同的外貌特征。头部是人体最主要的部位之一。人的五官和头发都附着在上面，从而组成了各种各样的人物特征。

变形前

变形后

漫画中男生经常出现的脸形一般都是下巴较尖。通过夸张变形后，我们会把整张脸的长度缩短，使下巴从尖变圆。

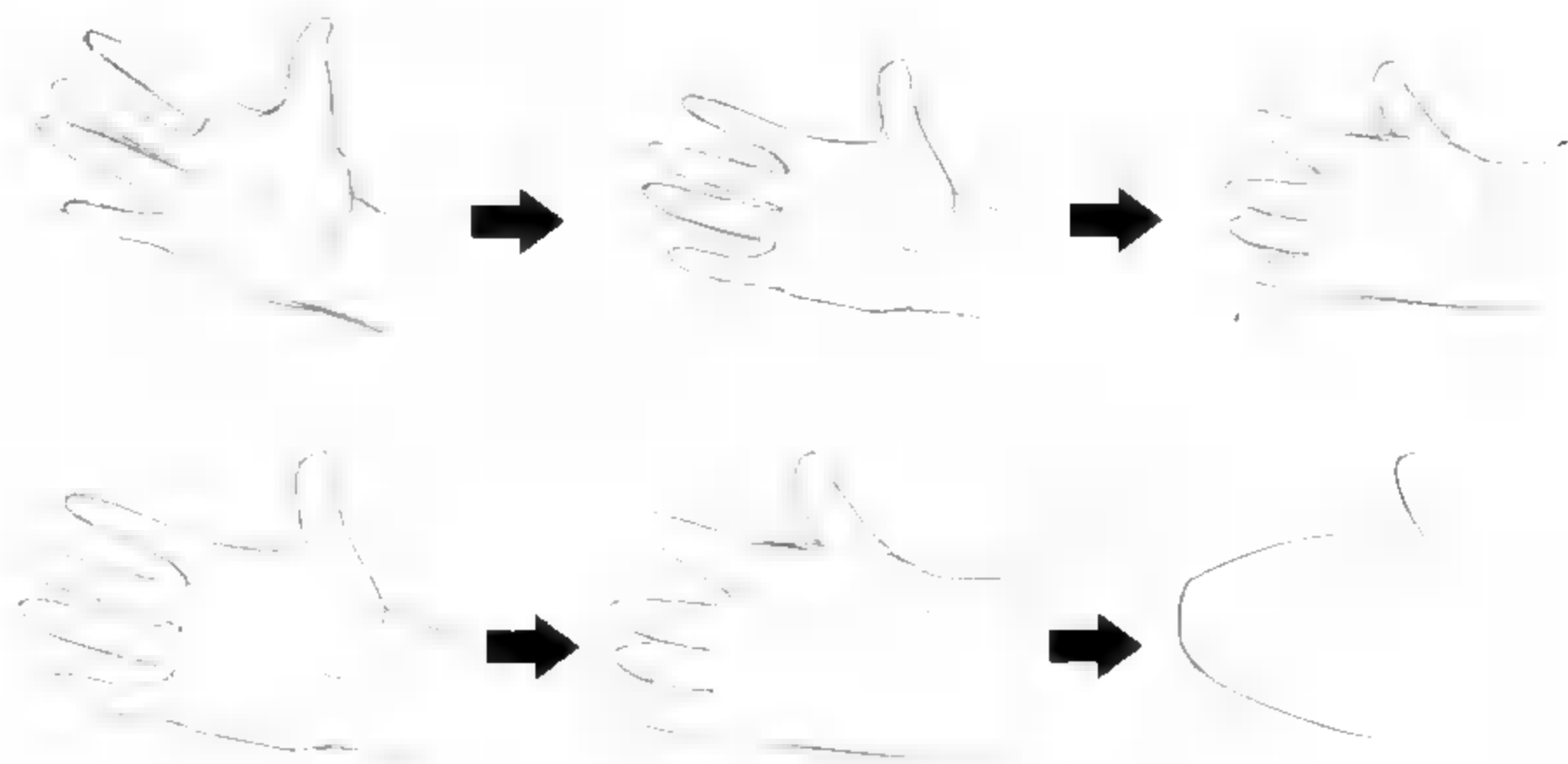
下巴的对比

根据自己的需要先绘制一个变形前的人物形象。

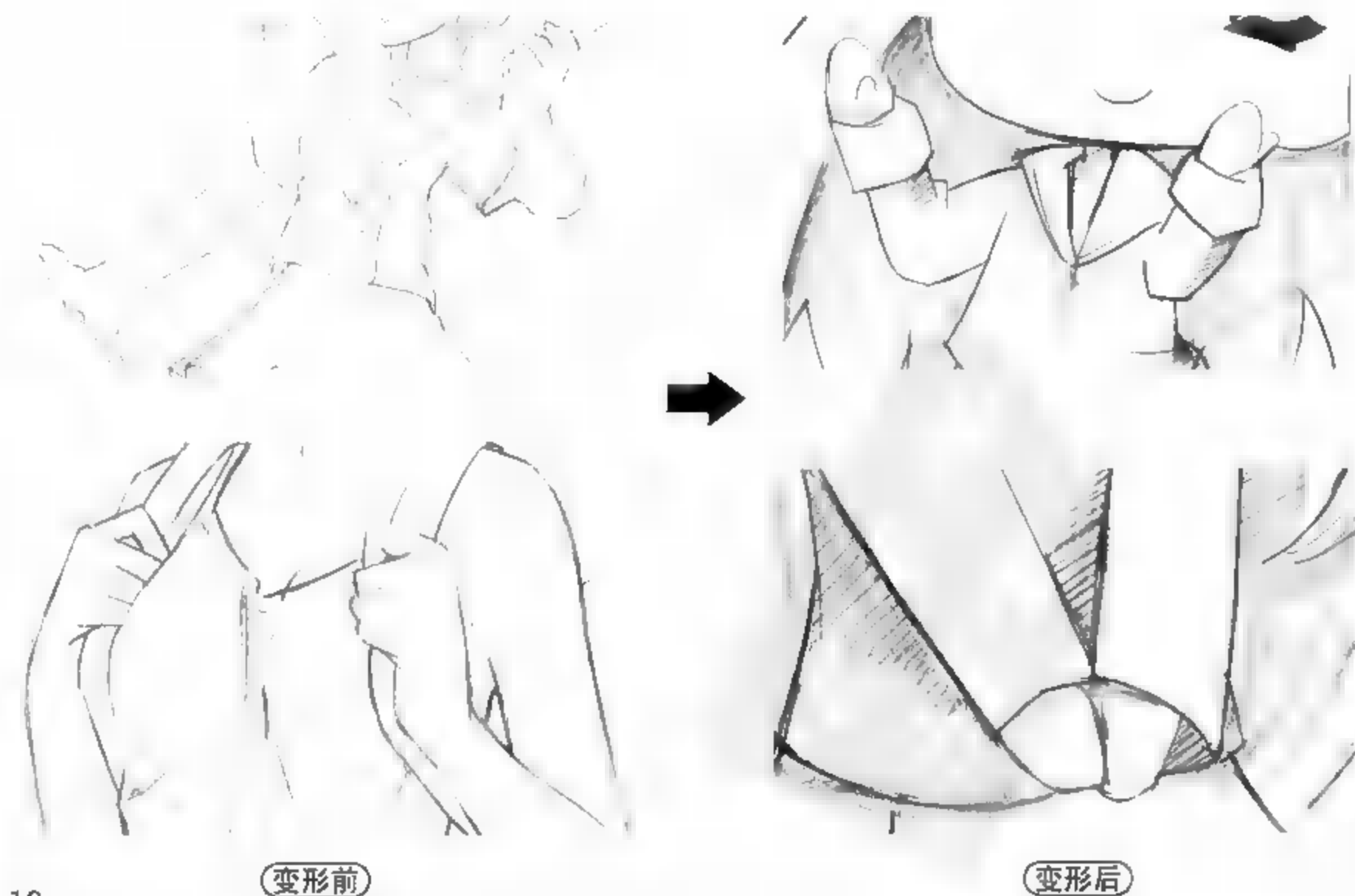
接下来对人物进行夸张处理，使人物形象看起来更加可爱。将尖尖的下巴变成圆润的样子，为了使人物形象更加突出，眼睛也做了一些调整。

下面进一步将下巴变短，脸蛋向上提升，给人一种圆润柔软的感觉。这样人物的可爱程度就加深了，同时也达到了“Q版”的效果。

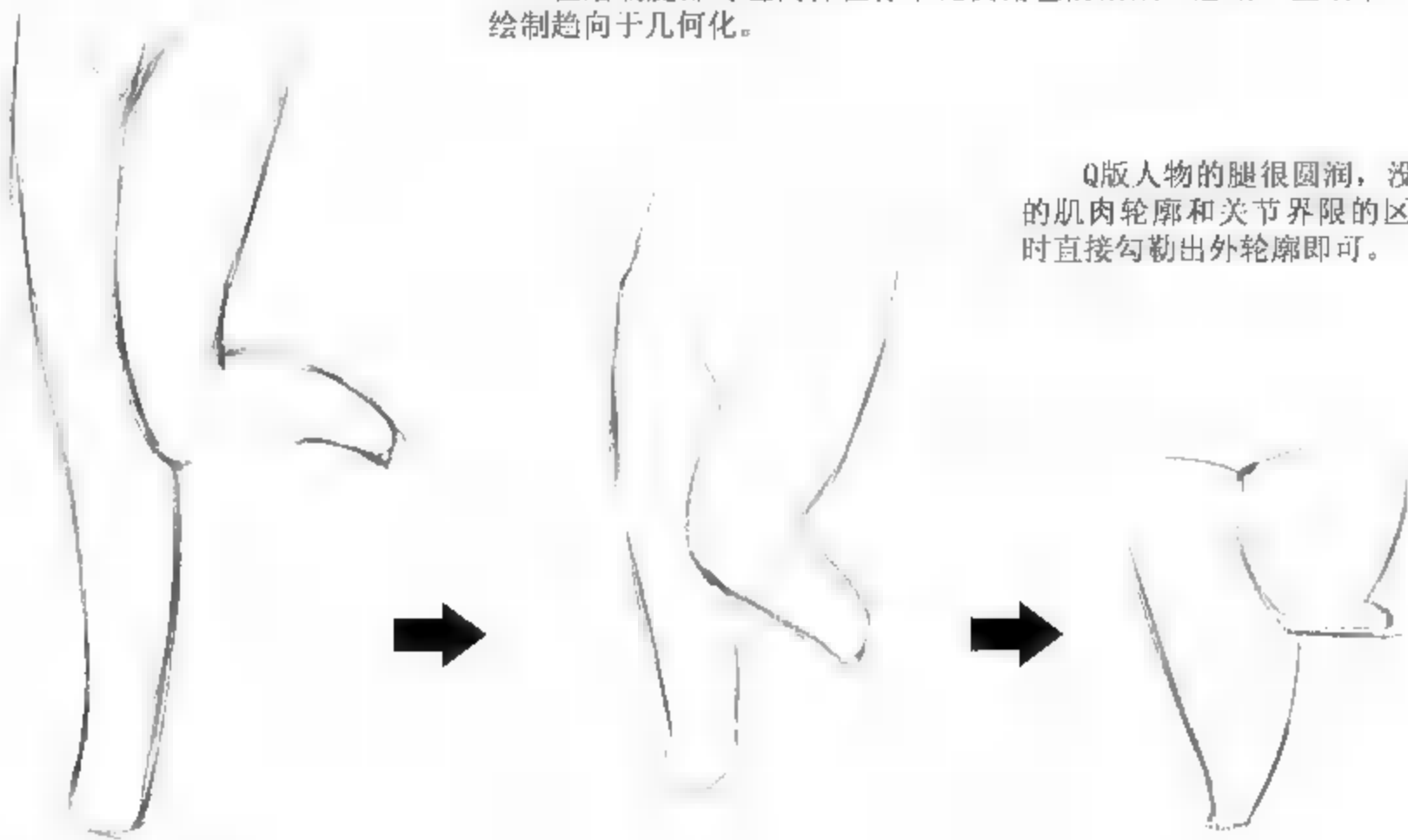
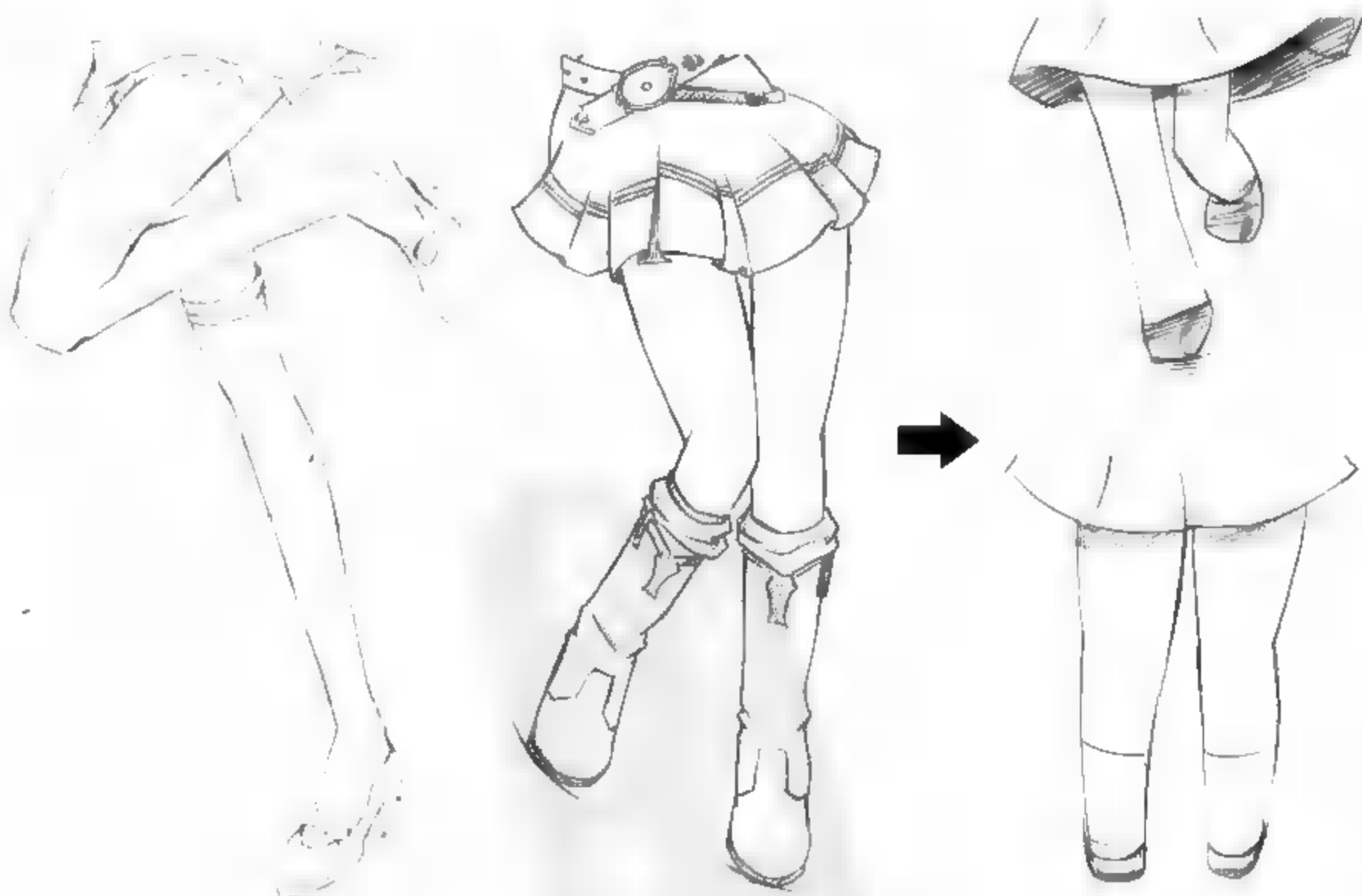
手部变形图

除了身材比例的改变，Q版角色的四肢也发生改变，他们在标准比例角色的基础上忽略一些细节，使四肢的形状几何化。

通过下面的图片我们可以观察一下在正常比例下动漫人物手部的绘制，以及Q版人物手部的表现。

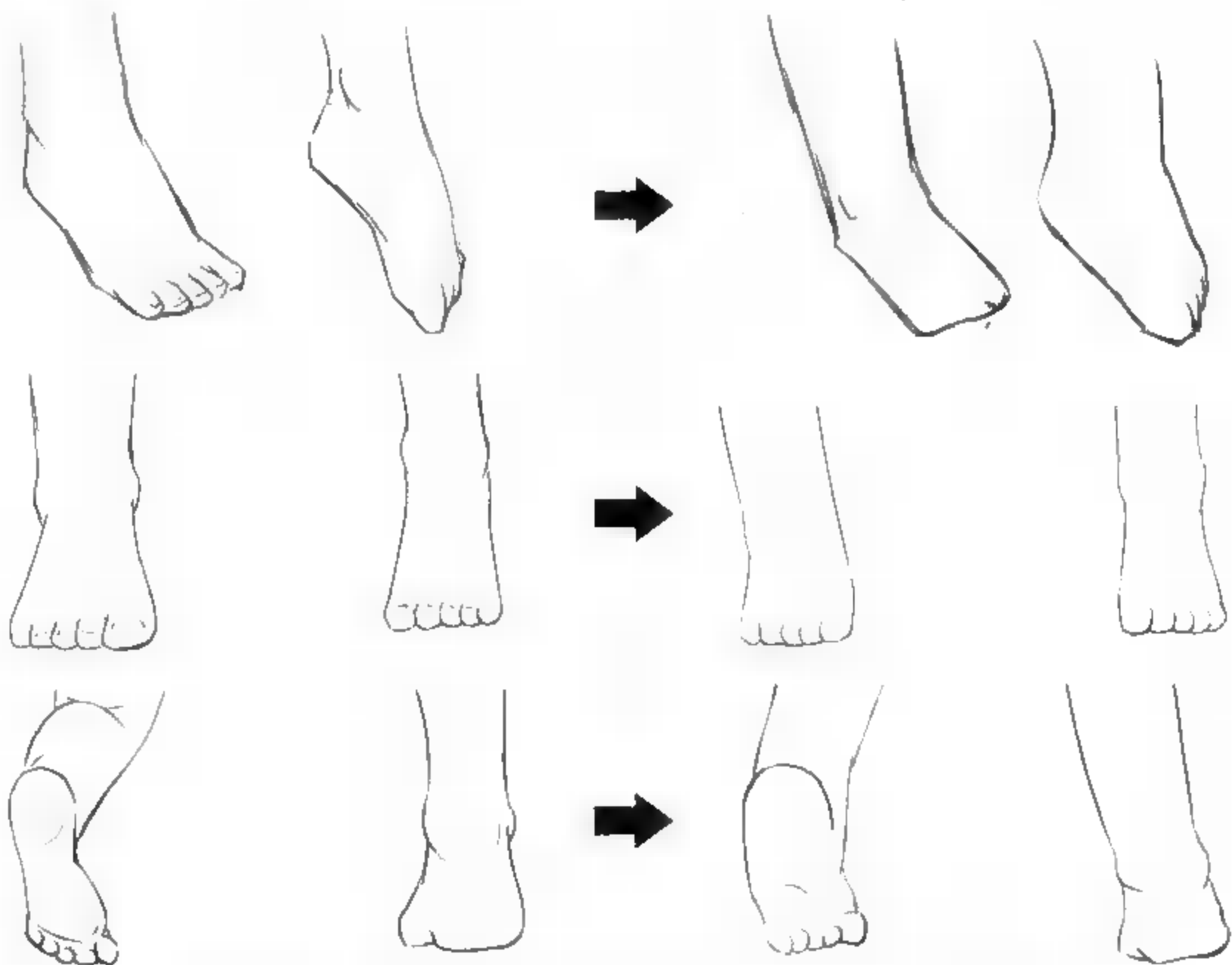
变形前

变形后

腿部变形图

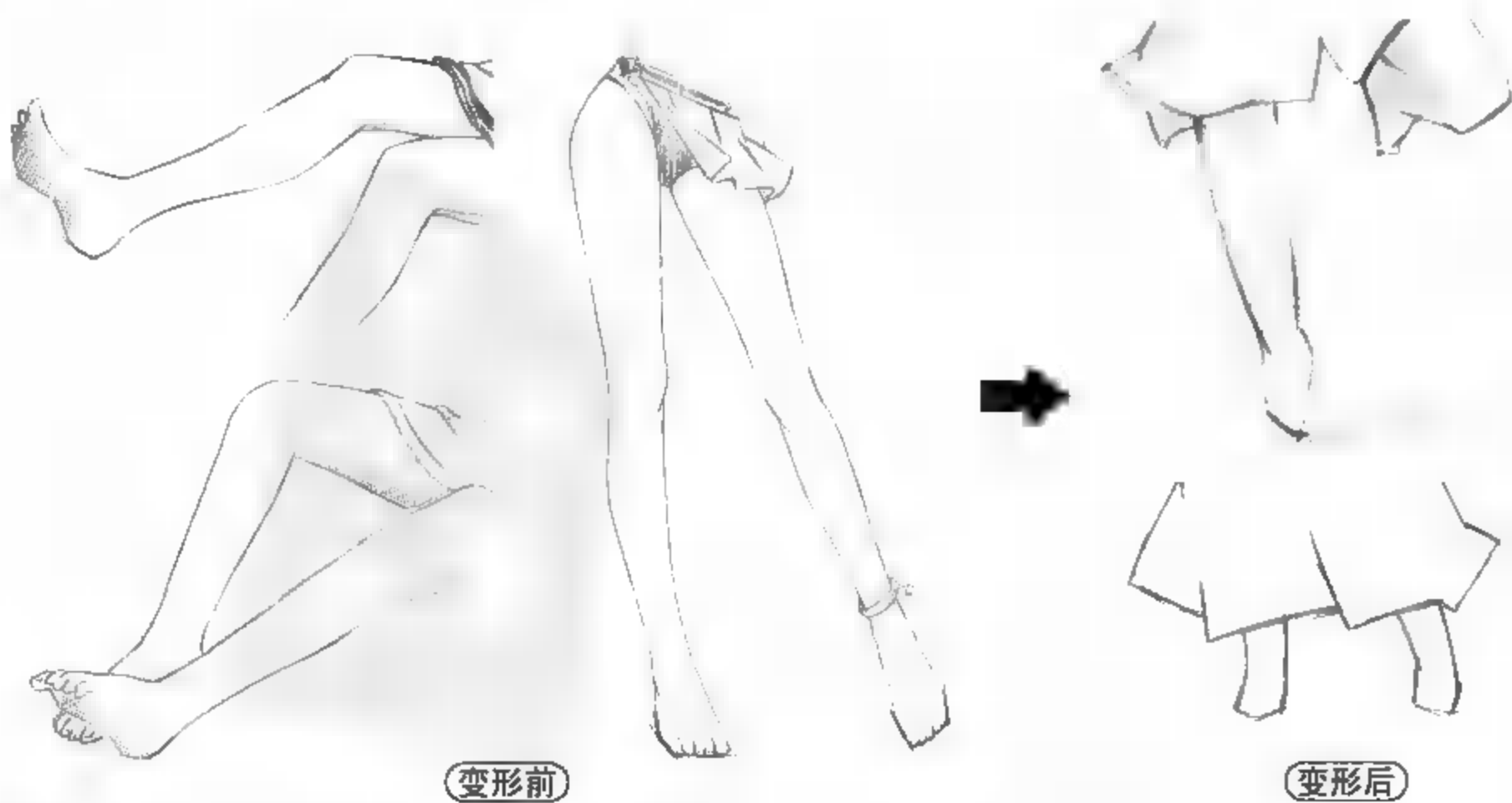
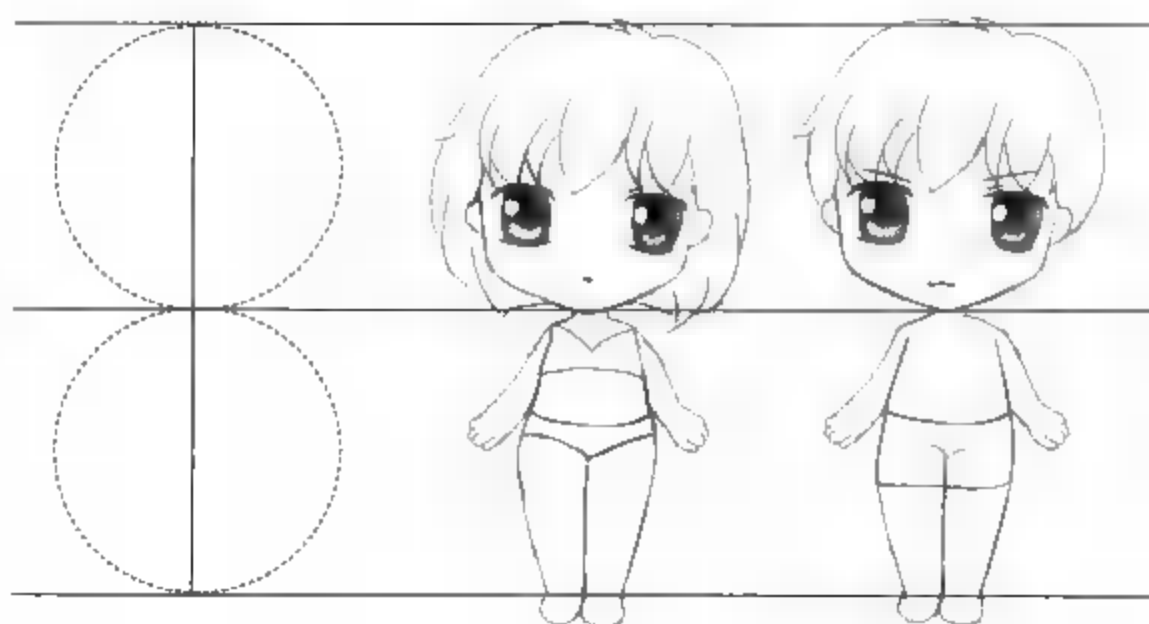
在绘制腿部时也同样在标准比例角色的基础上忽略一些细节，使腿部的绘制趋向于几何化。

Q版人物的腿很圆润，没有明显的的肌肉轮廓和关节界限的区分，绘制时直接勾勒出外轮廓即可。

通过下面的图片我们可以对比一下正常比例下动漫人物腿部的绘制，以及Q版人物腿部的表现。

变形前

变形后

将正常的脚部变形为Q版人物的脚部，这与手部的变形大致相同。在绘制时忽略关节的表现，逐渐将脚部外轮廓绘制得圆润、饱满。另外要保持线条的流畅性。

下面我们可以通过图片来了解一下正常比例下动漫人物脚部的绘制，以及Q版人物脚部的表现。

变形前

变形后

Q版男生与Q版女生的差别

这是Q版男生和Q版女生2头身的比例图，人物的整体特征是头部和身体各占全身的1/2。身体的大部分细节被忽略了，男生没有明显的骨骼变化，女生的腰部也没有曲线起伏等。但深入观察女生和男生在肩部和臀部还是存在一些变化的。下面我们通过三视图来进一步了解人物特征。

Q版女生三视图

背面

男生Q版人物的表现

Q版人物在性别上还是有很大差别的，下面我们通过实例来对比一下Q版男生和女生。

左图是一个男生Q版人物的示意图（圆圈代表头身）。在绘制时要注意男生的骨骼结构要比女生的更加明显，在关节的部分要有明显的区分，另外线条要硬朗一些。

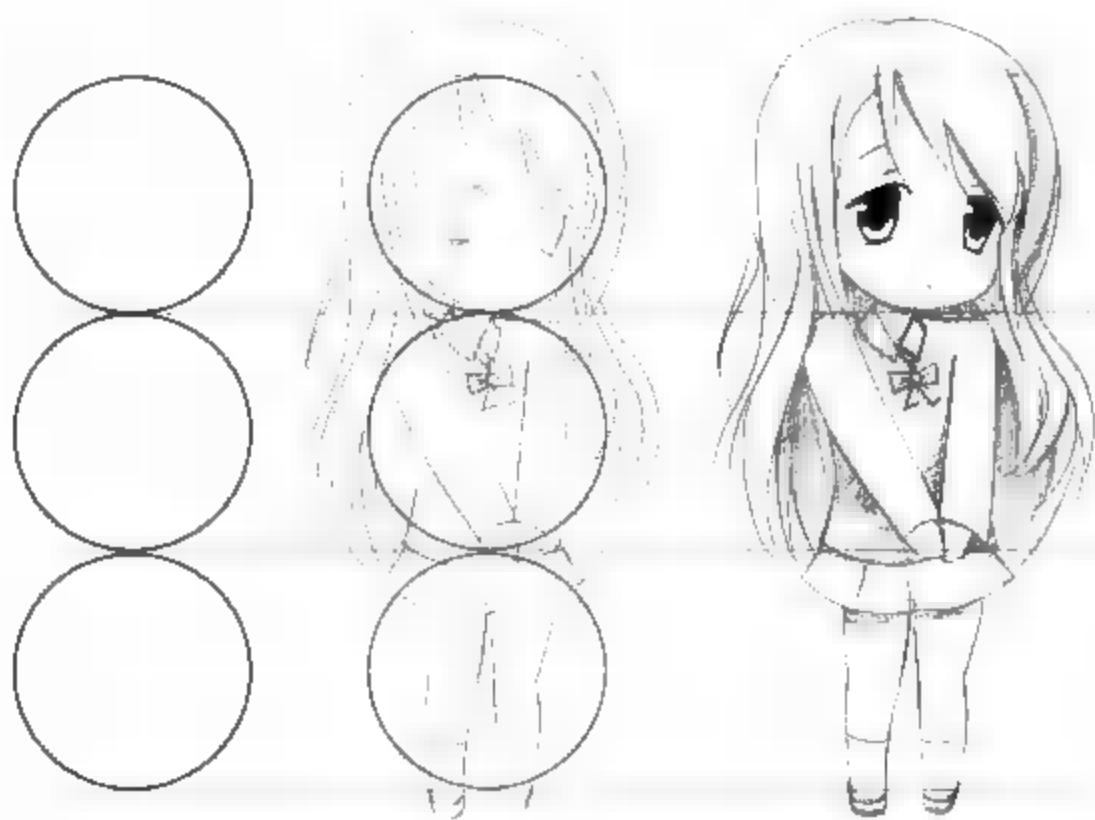
❶

确定人物的基本动态，以及关节的位置和内部结构的表现。

❷

在基本轮廓的基础上，勾勒出人物的外轮廓。

❸

整理线稿，添加一些调子效果加强人物特征，完成绘制。

女生Q版人物的表现

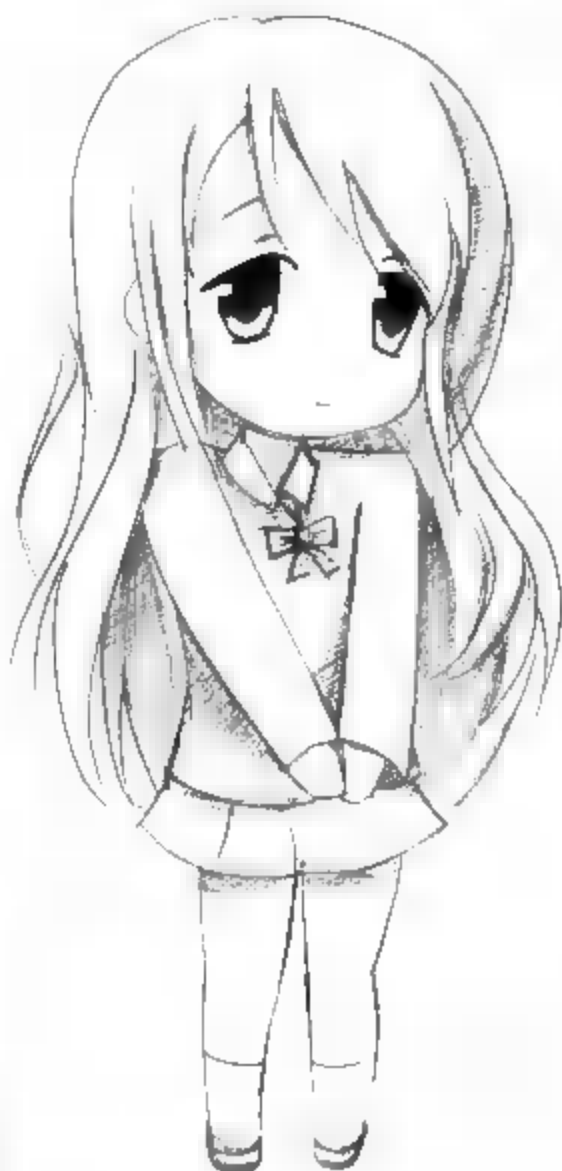
左图是一个女生Q版人物的示意图（3个圆圈代表是3头身）。在绘制时要注意女生的骨骼结构不是很明显，要圆润一些，线条要画得流畅一些。

❶

确定人物的基本动态，以及头部与四肢的位置，大致勾勒出人物的外轮廓。

❷

在基本轮廓的基础上，进一步加深对人物的绘制，然后将多余的起稿线擦除掉。

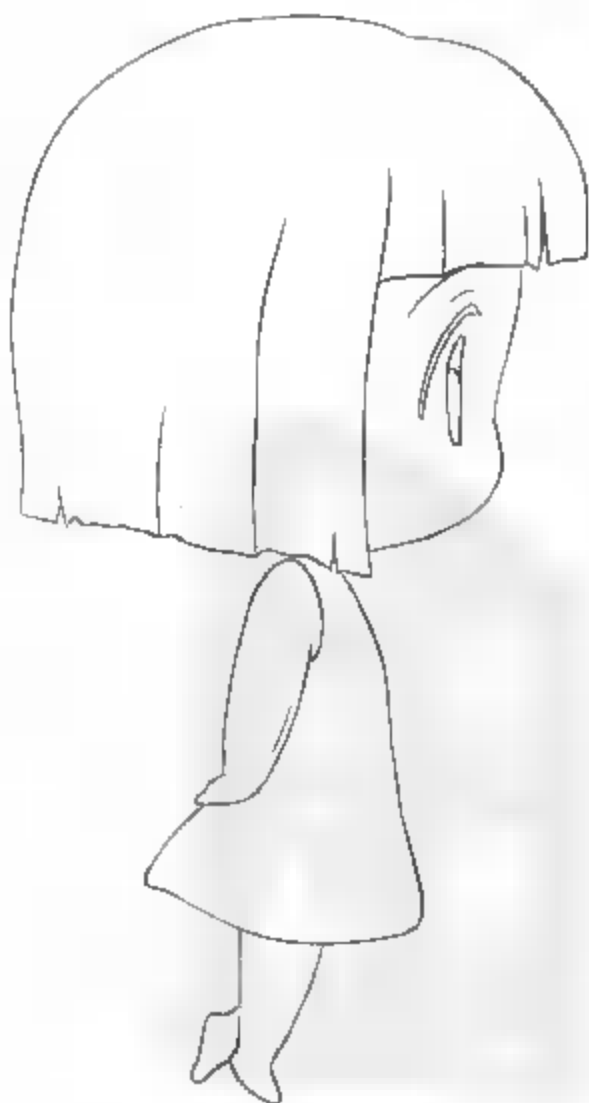
❸

最后整理线稿，添加一些调子效果加强人物特征，完成绘制。

Q版人物不同年龄的表现

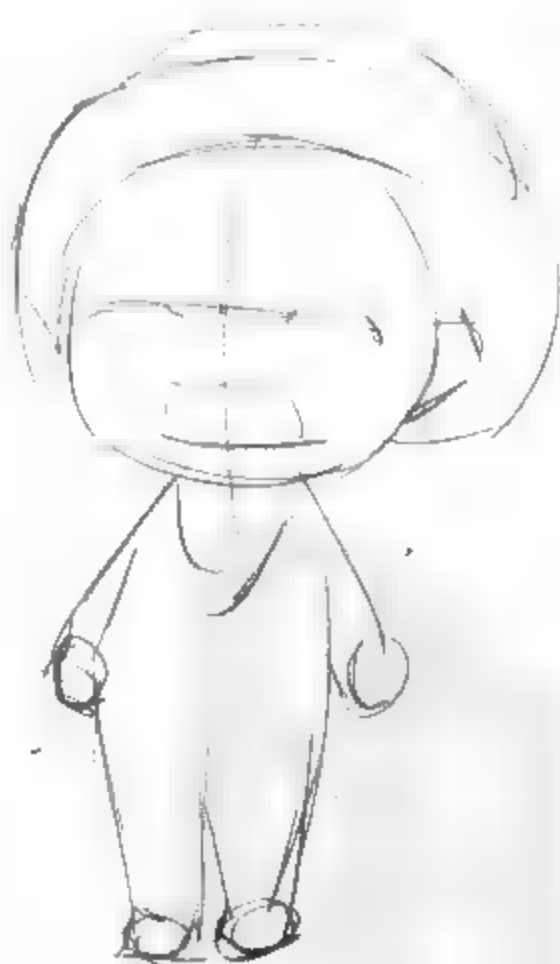
婴儿

婴儿是人类最幼小的时期，处于启蒙阶段。无论是动作还是表情都比较少，另外表情多以哭的状态居多、动作也比较木讷。

闹别扭的婴儿　　哭泣的婴儿　　学说话的婴儿

人类在0~2周岁时期，被称为婴儿期。在这段时间里婴儿已经可以进行简单的沟通，也可以慢慢走路了，在绘制时，注意表情和动态的把握。

婴儿的表情已经开始丰富起来了，但仍然给人以弱小的感觉。

实例1—— 男婴

绘制男婴（2周岁左右的婴儿已经可以稳稳地站在地上了）。

❶ 确定婴儿的基本动态，以及头部与四肢的位置。

❷ 在线稿的基础上，勾勒出人物的外轮廓，注意人物特征的表现。

❸ 整理线稿，完成画稿。

幼儿

幼儿时期的孩子一般在2～2.5头身左右，在绘制时要突出人物头大、身体娇小、圆润的特征，这样能使人物特征更加明显。

实例2——幼儿

绘制女幼儿时需注意，她们的发型较单一，我们可以给小女孩添加一些发饰，或者扎个小辫子等。另外在绘制时要注意衣服的柔软度。

确定幼儿的姿态后，画出人物的外轮廓，注意人物特征的表现。

在线稿的基础上，添加阴影效果。

整理线稿，加强对人物特征的描画，完成画稿。

少年

少年阶段的人物已经到了上小学的年纪，接触到的事物要比婴幼儿多很多，所以在动作表情上也丰富了许多。

开朗的少年　　乐观的少年　　调皮的少年

实例3——少年

绘制少年时期的人物时，我们可以在表情、动作上加强对人物的表现。调皮、易动是这个年龄段的人物特征。

❶ 确定少年的基本动态，画出人物的外轮廓，注意姿势的协调性。

❷ 在线稿的基础上，添加阴影效果。

❸ 整理线稿，加强对人物特征的描■，完成画稿。

青年

青年阶段逐渐发育成熟，有的已经离开学校，成为上班族了，所以这个阶段的人物已经步入成熟期。在绘制的时候我们可以通过发型和五官的表现来突出人物特征。

文静女生　　干练的女青年　　时尚的女青年

由于青年已经步入了成熟期，所以在动作、表情和穿着打扮上都要显得成熟一些。

❶ 确定人物的基本动态，画出人物的外轮廓，注意视角的把握。

❷ 在线稿的基础上，添加阴影效果。

❸ 整理线稿，加强对人物特征的描画，完成画稿。

中年

中年阶段的人物都比较成熟稳重、形态丰富。由于年龄间的差异，在穿着打扮上也显得比较老成。

优雅的绅士　　家庭主妇　　职场女性

实例5——中年

由于中年人物的性格特征比较复杂，神态各异。在绘制时注意要表现出人物的成熟感，这是这个年龄段的人物特征。

❶ 确定中年人物的神态及基本动态，然后描画出人物的外轮廓，注意姿势的协调性。

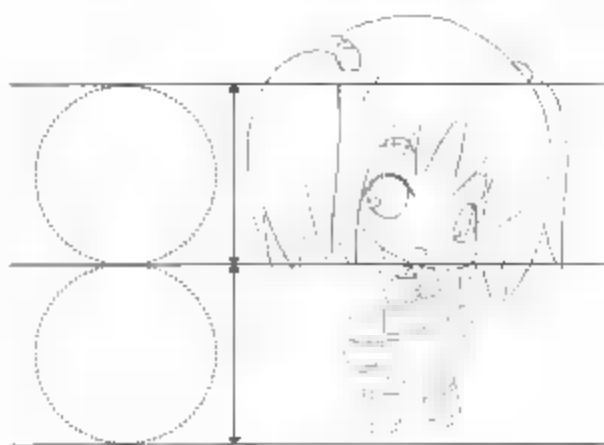
❷ 存线稿的基础上，添加阴影效果，使人物形象更加突出。

❸ 整理线稿，加强对人物特征的描画，完成画稿。

老年

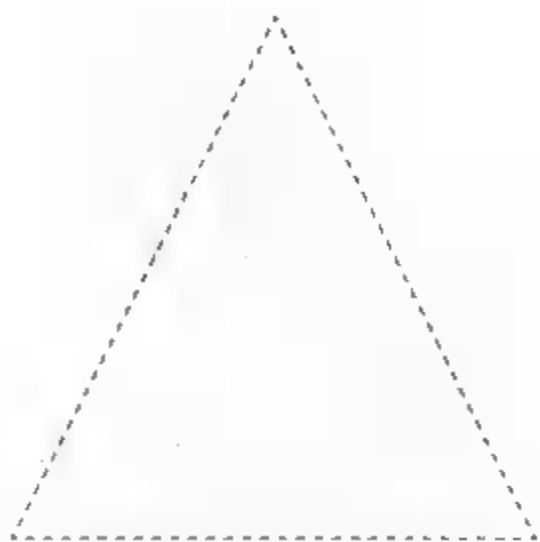
老年阶段处于生理衰退期，无论是外貌和体型上会有很大的变化。如肌肉松弛，出现明显的皱纹，男士会长出长长的胡子等。

严厉的老爷爷　　慈祥的老奶奶　　老博士

在绘制时注意老人的五官重心要下移一些，在嘴角、鼻子及眼角等多处有明显皱纹，骨骼萎缩、身材变矮都是刻画的重点。

通过头身比例的方法可以很快地确定人物的身高、年龄等外型特征。

通过基准线来确定人物的面部朝向及人物的基本动态。

通过道具和漂亮的服饰来确定人物的身份地位。

通过三角定位的方式来为人物划分区域，使画面看上去更加紧凑合理。

Q版人物的面部表现

脸形的刻画

Q版人物的脸形大致分为圆形、尖形、方形、漏斗形和梯形等。

圆形的脸部特征：圆形的脸部在下巴处比较圆，看上去岁数比较小。

尖形的脸部特征：尖形的脸部在下巴处比较尖，这种脸形的人物比较时尚、帅气。

方形的脸部特征：方形的脸部在下巴处比较方，给人一种成熟稳重的感觉。

漏斗形的脸部特征：漏斗形的脸部棱角比较明显，上面窄下面宽。

梯形的脸部特征：梯形的脸部特征与漏斗形相似，只是没有漏斗形起伏那么大。

尖形

圆形

漏斗形

梯形

方形

脸形在动漫中的表现

梯形

方形

漏斗形

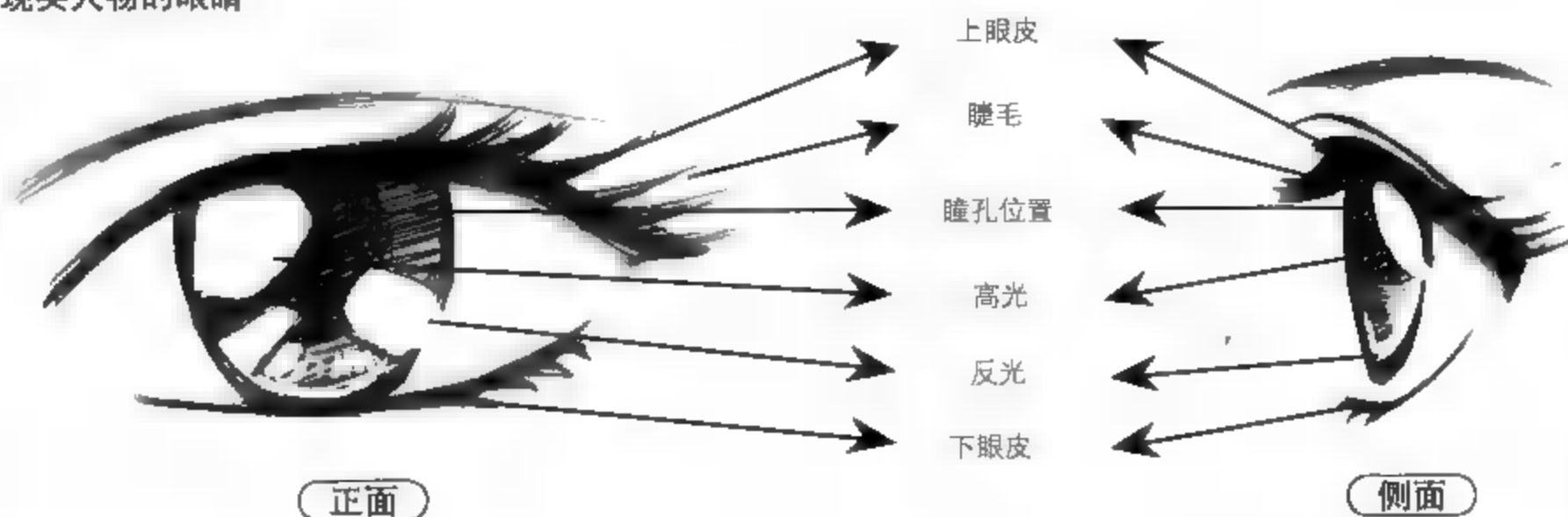
下面我们来看一下Q版的脸形在动漫中的表现，大家可以根据自己的绘画风格来绘制一些其他的脸形。

圆形

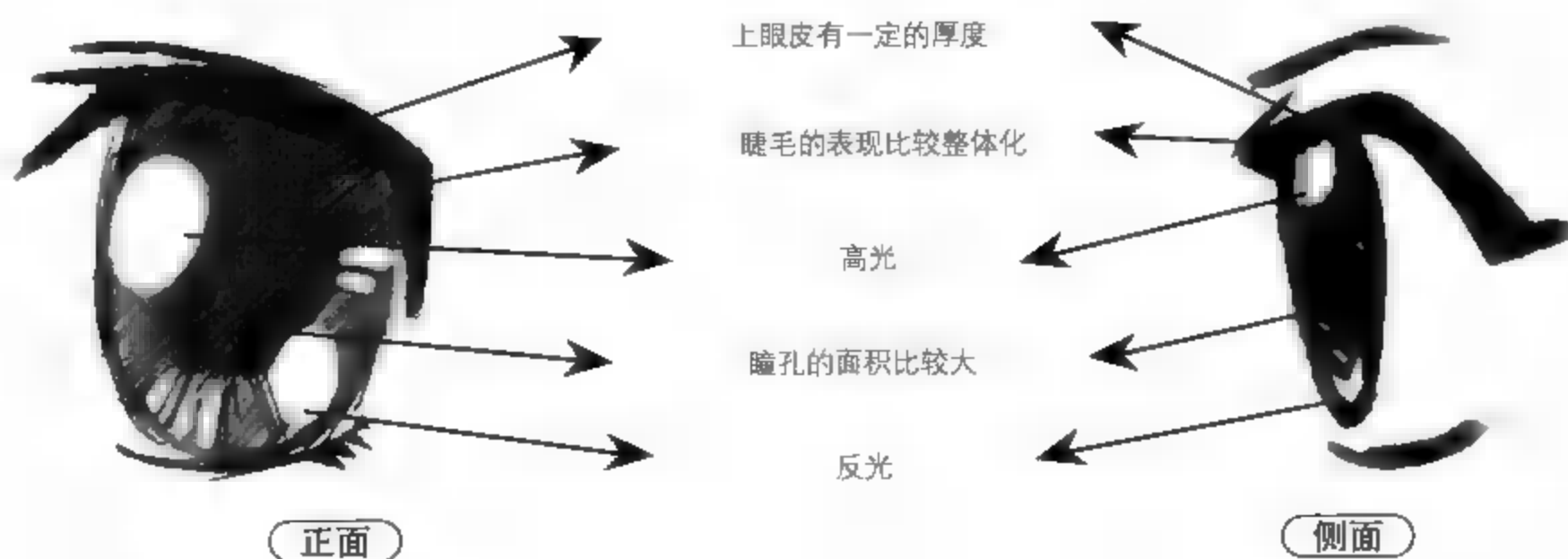
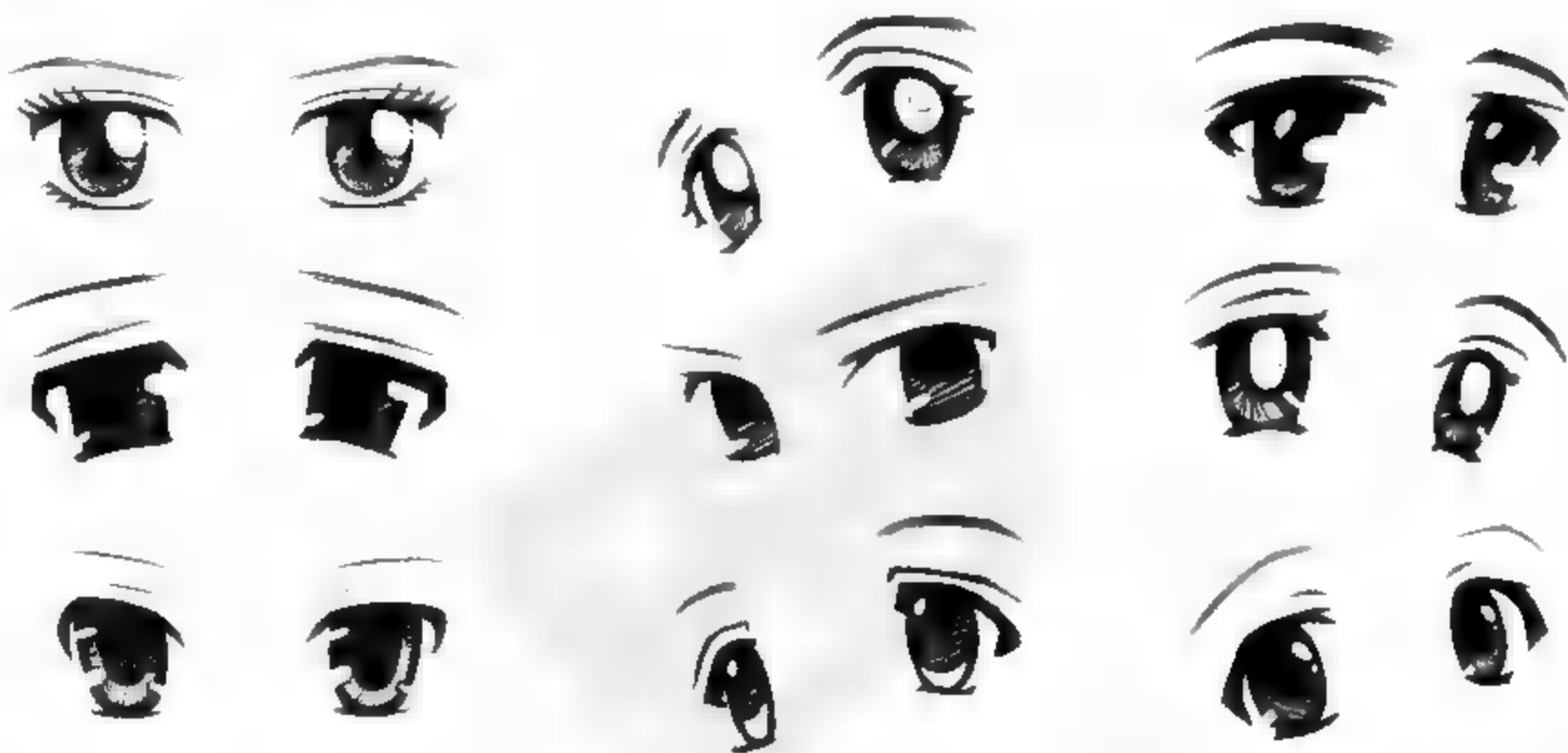
尖形

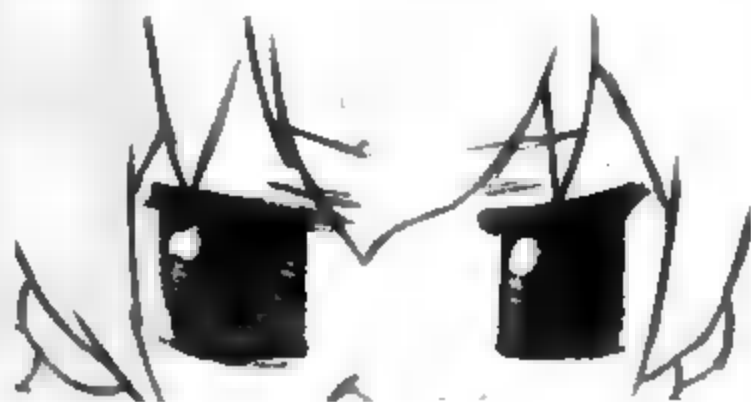
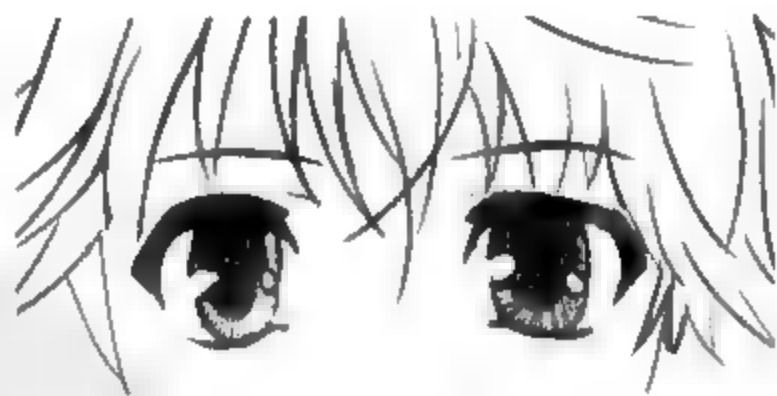
眼睛的刻画

眼睛被称为“心灵之窗”，这是因为眼睛是观察世界的窗口，同时也是流露情感的窗口。在漫画中，眼睛还是用来区别人物角色的重要特征。

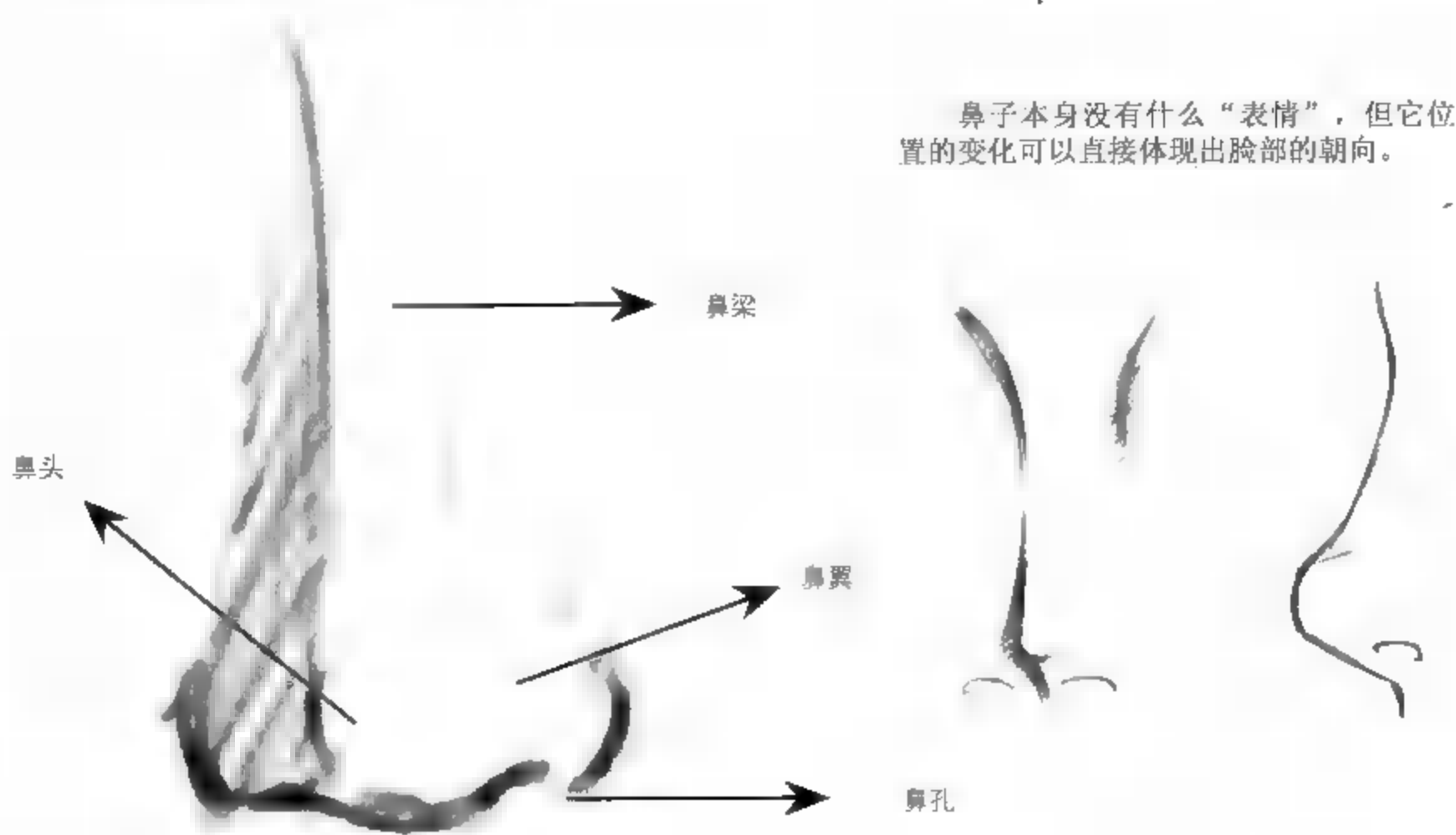
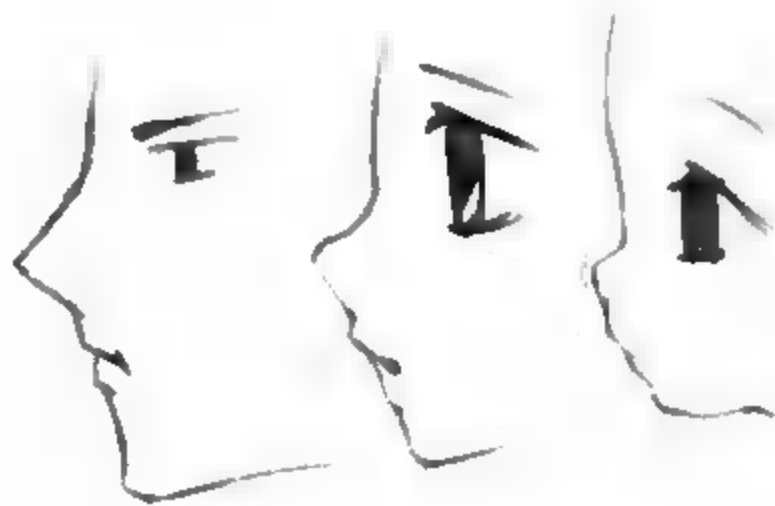
现实人物的眼睛

Q版人物的眼睛

Q版人物眼神的刻画

眼睛在动漫中的表现

漫画中的眼睛会被夸张处理（如瞳孔的大小、睫毛的长度和高光的表现等），这样更能够吸引人们的目光。

在动漫中眼睛也是塑造角色的第一要素，男女眼睛的不同形态和视角决定了多种人物的特征。

鼻子的刻画

在动漫中鼻子不是刻画的重点，很多时候鼻梁和鼻孔都会省略不画。可以把鼻子理解为几何体，更加便于我们把握鼻子的结构及方向感。

鼻子本身没有什么“表情”，但它位置的变化可以直接体现出脸部的朝向。

写实类型的鼻子比较接近于真实鼻子的结构，鼻梁、鼻头和鼻孔等结构，以及位置关系表达得比较清楚。

夸张类型的鼻子造型比较简单，往往只是使用比较简单的线条表明鼻子的位置，省略鼻孔等结构特征，有时会省略鼻子的部分或者只绘制鼻头。

鼻子在动漫中的表现

绘制侧脸时，鼻子是最为突出的，它可以体现出人物的年龄，以及性格特点和整体形象。下面我们来看一下不同角度的鼻子。

侧面的鼻子

正面的鼻子

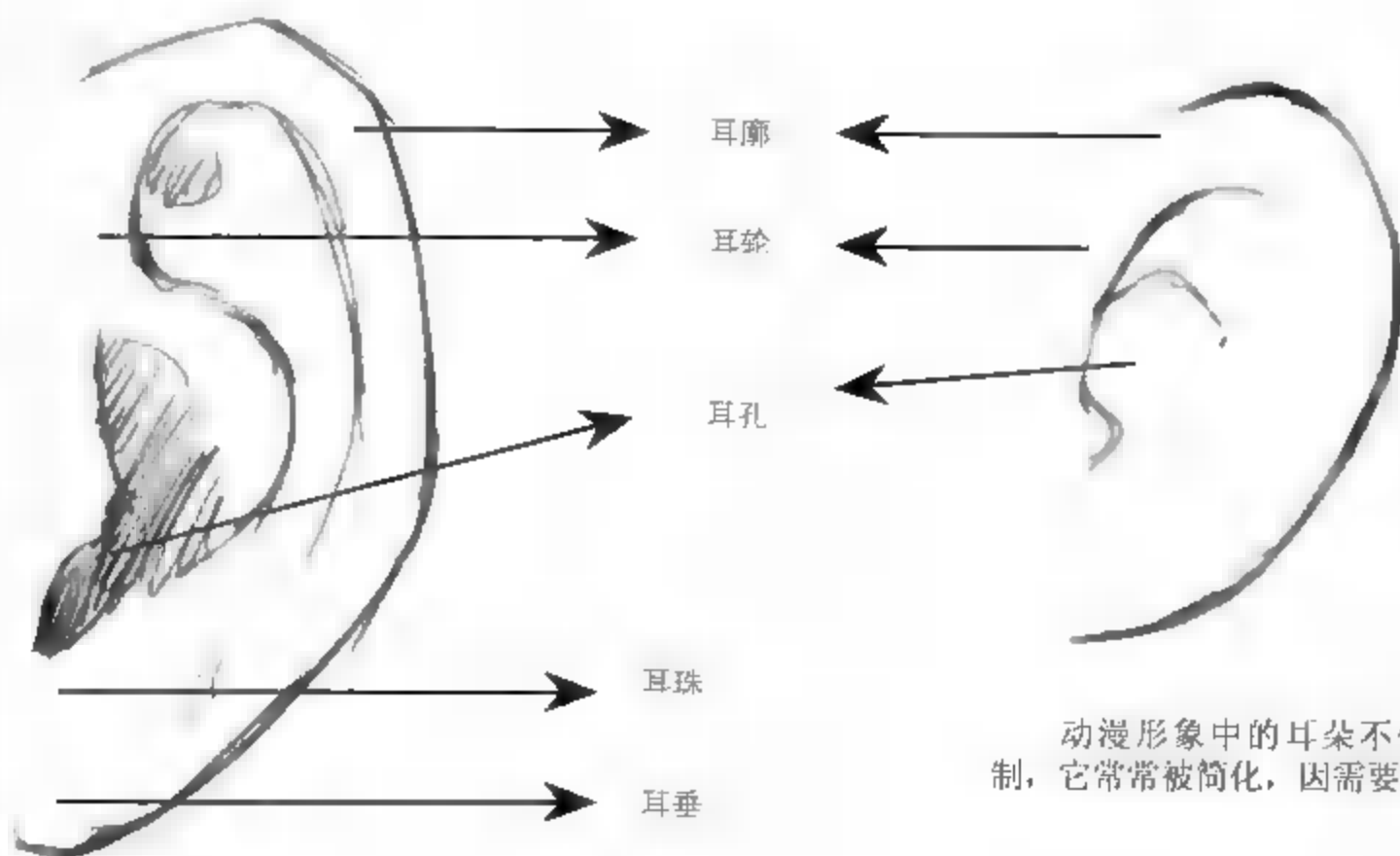
正面低头时的鼻子

3/4侧面的鼻子

俯视的鼻子

3/4侧面的鼻子

耳朵的刻画

一个造型生动有趣的耳朵会使人物更加生动，不同人物的耳朵形状也是不同的（如有的人耳朵宽大、棱角分明；有的人耳朵小且较薄）。耳朵的机构比较复杂，在动漫中其造型往往被适当地简化。

动漫形象中的耳朵不作为重点绘制，它常常被简化，因需要进行取舍。

现实人物的耳朵有很多细节，耳朵主要是由软骨和少部分肉组成（如耳轮、耳垂等基本结构，以及位置关系表达得也比较清楚）。

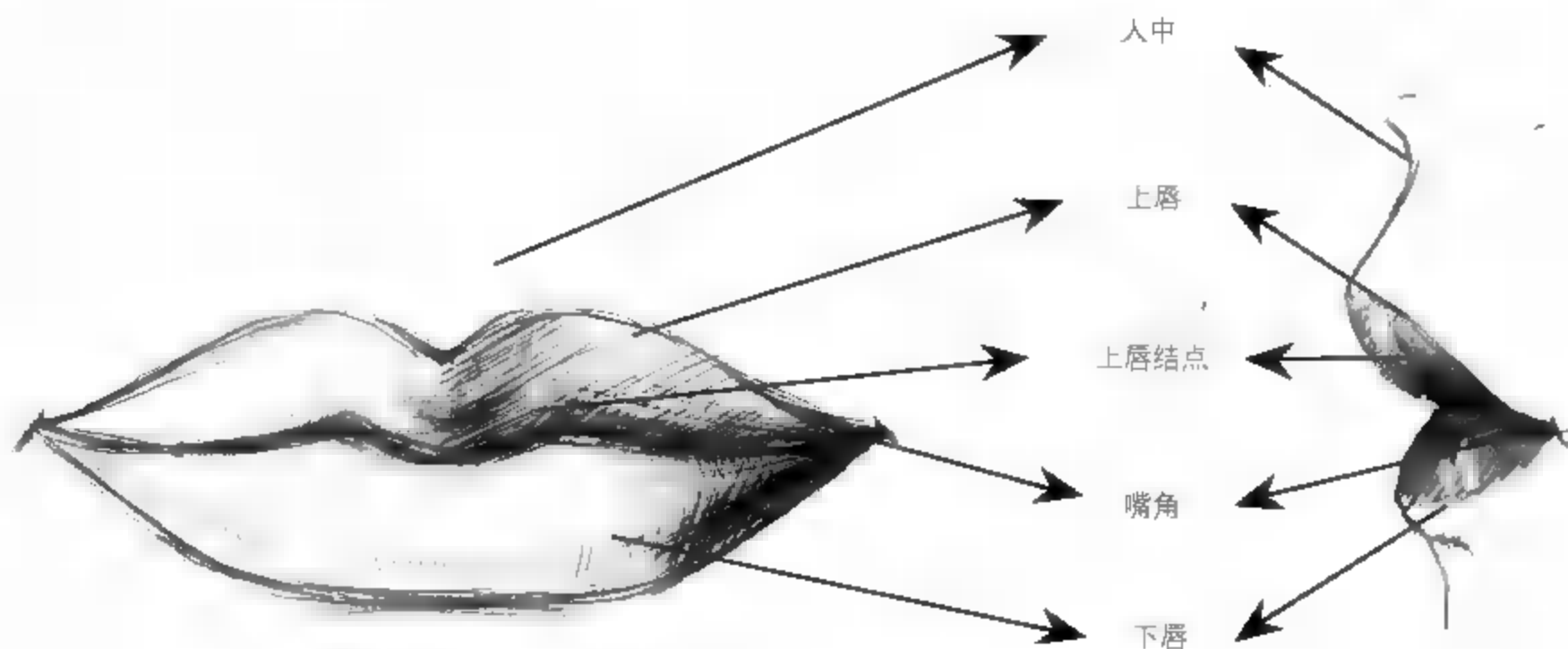
漫画人物的耳朵被简化，造型比较简单，往往只是使用比较简单的线条勾勒出耳朵的基本轮廓，表明其位置即可。

耳朵在动漫中的表现

耳朵在动漫中的表现相对要简单一些，用几条线就可以画出来，但耳朵的外轮廓和线条的走向仍要表达清楚。

下面我们来看一下Q版人物的耳朵在动漫中的表现，大家可以根据自己的绘画风格来绘制一些其他形状的耳朵。

嘴部的刻画

在人物面部中，嘴是除了眼部以外另一个表达情感和情绪的重要部位，嘴部动作可以把喜、怒、哀、乐等表情表现得淋漓尽致，所以我们在绘制的时候要了解什么样的嘴巴表现什么样的情感变化。

现实中，嘴部的上唇比较突出，细节部分比较多。在动漫中，上嘴唇与下嘴唇的接触面，以及下嘴唇的外轮廓线是表现嘴部的重要刻画点。

漫画人物的嘴部被简化，造型相对也比较简单，往往只是使用比较简单的线条勾勒出嘴部的基本轮廓，表■其位置、形态等。

嘴部在动漫中的表现

动漫人物的口型多种多样，根据所处位置的不同，既可以传达角色各种各样的情绪，同时还可以直接体现出漫画人物的面部朝向及基本动态。

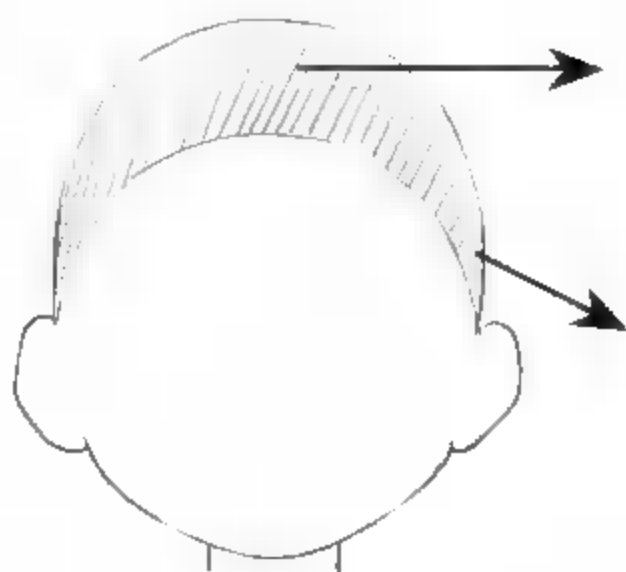
开心愉快的表情是表现人物某一瞬间的情绪，这时人物的嘴巴张得比较大。体现了人物当时的心情。

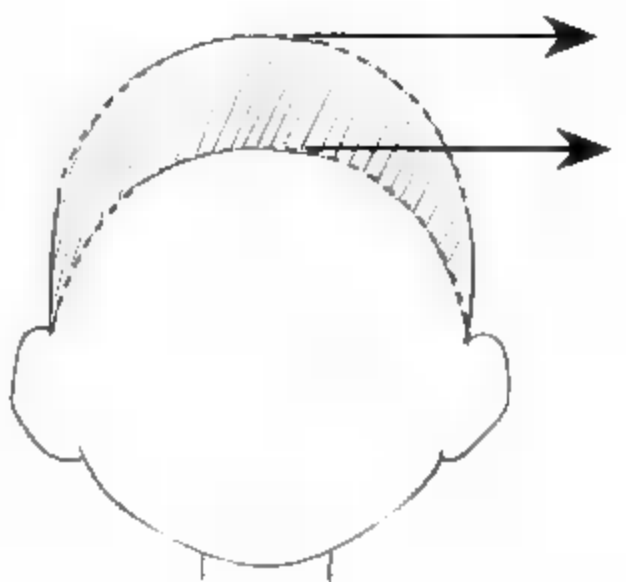
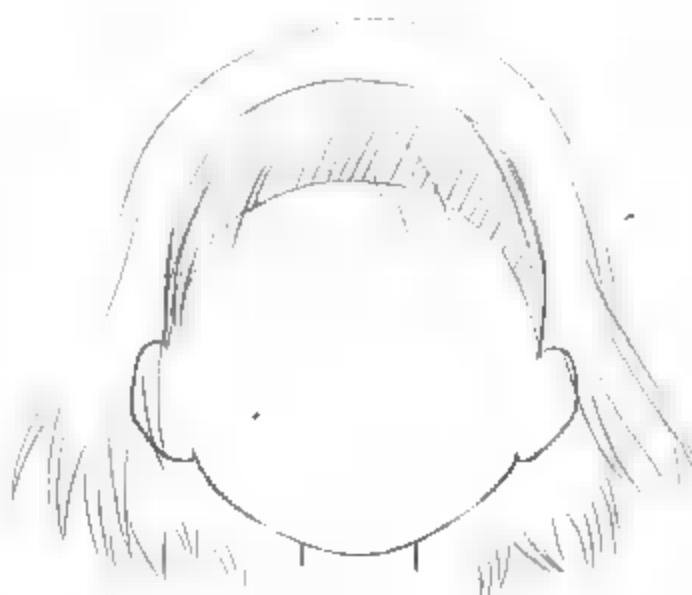
该人物没有画嘴巴，给读者留下了想象的空间，同时也表现了人物内心复杂。

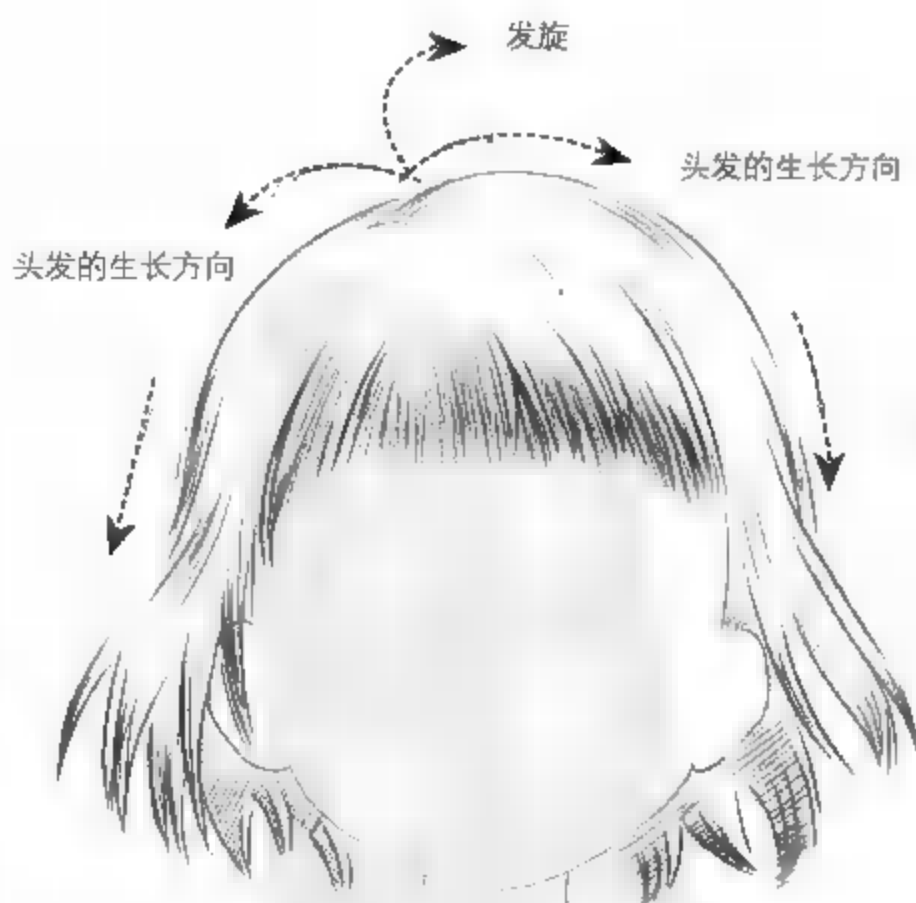
人物在忧伤时嘴部动作幅度较小，紧收在一起，加强人物的苦闷感。

嘴巴用一个圆形表示，说明人物此时有一种恍然大悟的感觉，这也是一瞬间的动作表情。

发型的刻画

发型在动漫中无疑是一大看点，头发能够突出人物个性，同时体现出角色年龄。性格和情绪等信息。对人物的塑造有着决定性的作用。

阴影部分代表的是头发生长的区域。

头发的生长区域占整个头部的1/4左右。

头部轮廓线

发际线（是面部到发根间的界线）。

在动漫中，头发是由许多股发线组成的。在绘画时可以单独画出每一股头发来，也可以画成不同大小。形状的发丛。

受风力影响而改变了方向的头发。

添加头发时，先要注意它的厚度和生长方向，再大致地画出头发的轮廓。头发是以"发旋"为中心，向四周旋转分散的流动性线条，发旋的位置一般在头顶偏后的位置。

❶

利用铅笔详细地绘制出人物发型。在绘制时注意辫子的走向、发带的造型，以及刘海的搭配。

❷

发型的基本形态绘制完成后，开始对一些表现头发弯曲、转折、叠加等部位进行相对详细的绘制，并进一步明确形体。

在绘制好的线稿上添加阴影效果，使头发看起来更具立体感和层次感。

❶

首先使用铅笔工具大致绘制出发型的外轮廓，在绘制时注意头发与脸部的比例。

❷

在外轮廓的基础上进一步加深对头发的绘制，在绘制时注意将头发的重点绘制出来。

❸

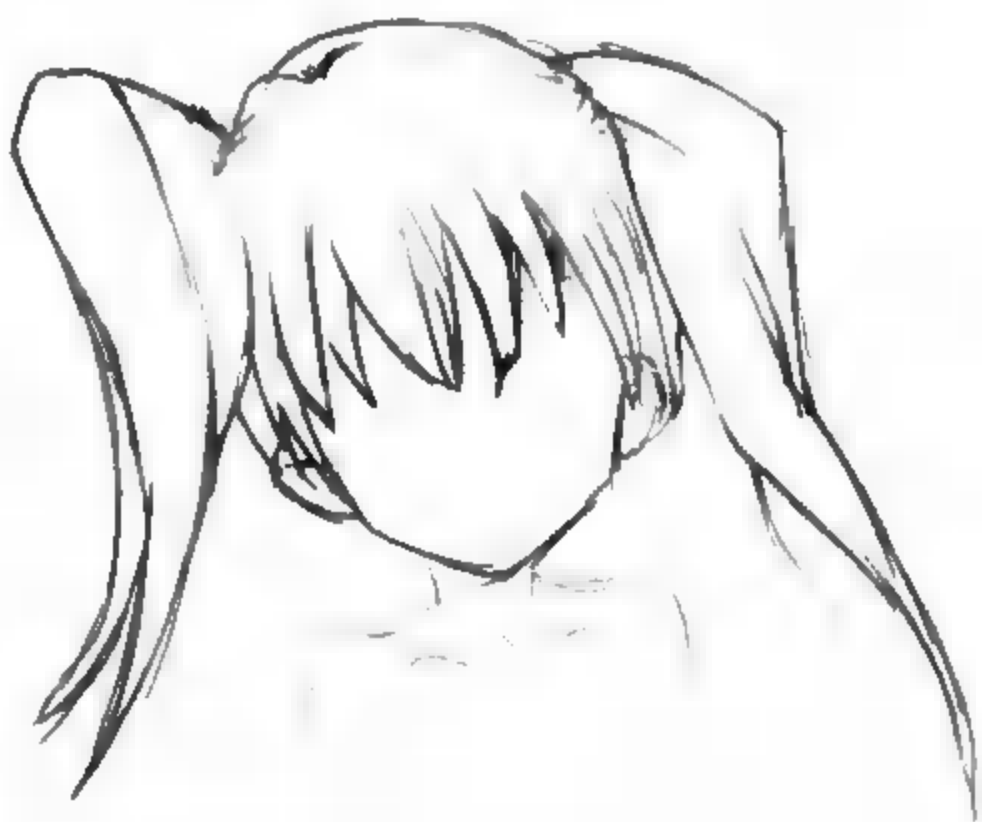
绘制完成后为头发添加阴影效果，使头发看起来更有立体感。

❹

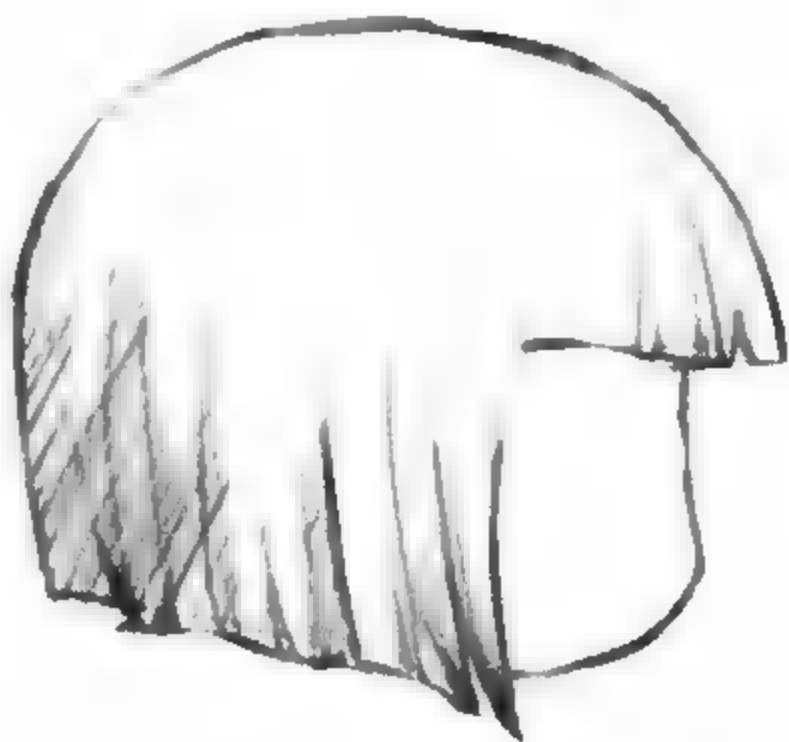
最后我们对头发进行整体的调整，使画面更加完整。

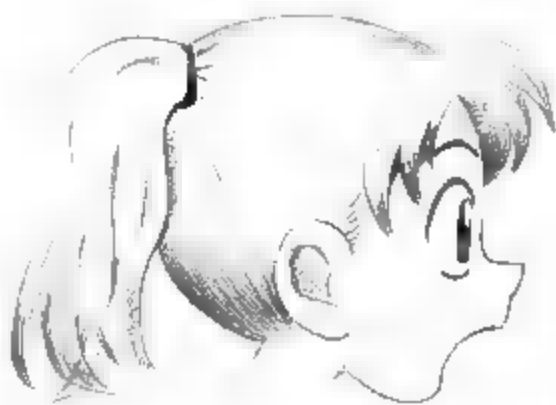
长发的表现

长发的随意性比较强，有柔顺的长发、张扬的卷发和层次分明的长发之分，可以根据剧情的需要而设定。

在绘制头发时要注意，头发的厚度取决于头发的硬度和数量，头发数量越多或越硬，那么厚度就越大；反之，头发数量越少越软，那么看起来就会很薄。

绘制束发时，发丝线向着发髻的方向伸展，顺着头部的球面曲线向发髻处靠拢。

短发的表现

短发的发型很重要，无论是简单的几根线条还是蓬松的卷发都要起到凸显人物个性的作用。在绘画时要注意头发的生长方向及发旋的表现。

在绘制头发的前刘海时，注意头发的走向，另外厚度与整体头发的厚度要大致相同。

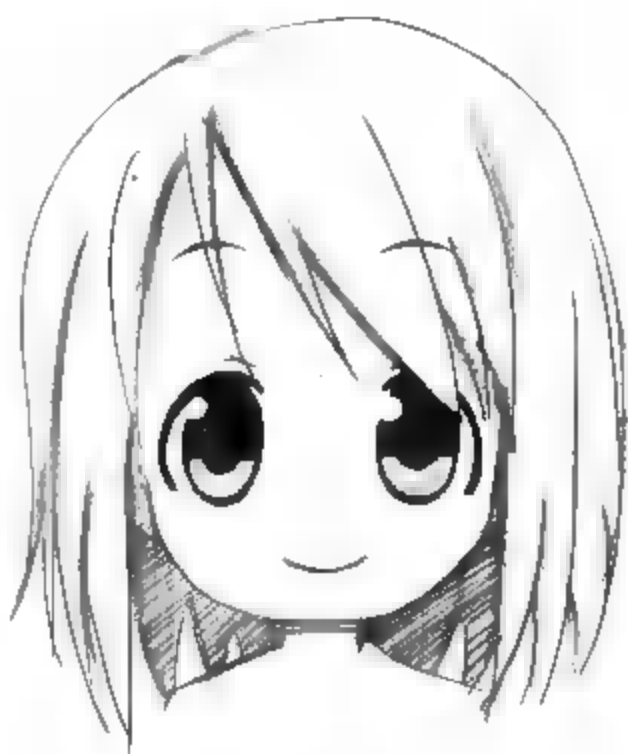
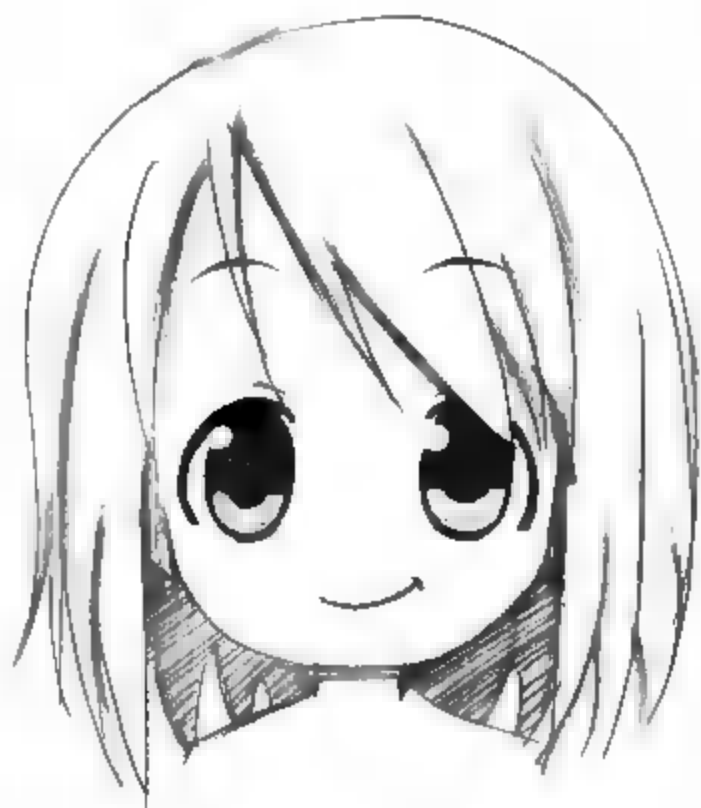
在绘画时可以在发梢部分加深，使整款发型看上去很蓬松。也可以根据需要添加一些头饰，但在绘制时要注意被发夹夹住的头发明显会改变方向，有头饰的头发之间会有较明显的对比。

发型在动漫中的表现

在了解了发型的画法后，我们来看一下Q版人物发型在动漫中的表现，大家可以根据自己的绘画风格来绘制一些其他形状的发型。

发型的随意性比较强，柔顺的长发、张扬的短发、扎起后的精干利落的头发无不在发型中有所体现。

Q版人物的表情刻画

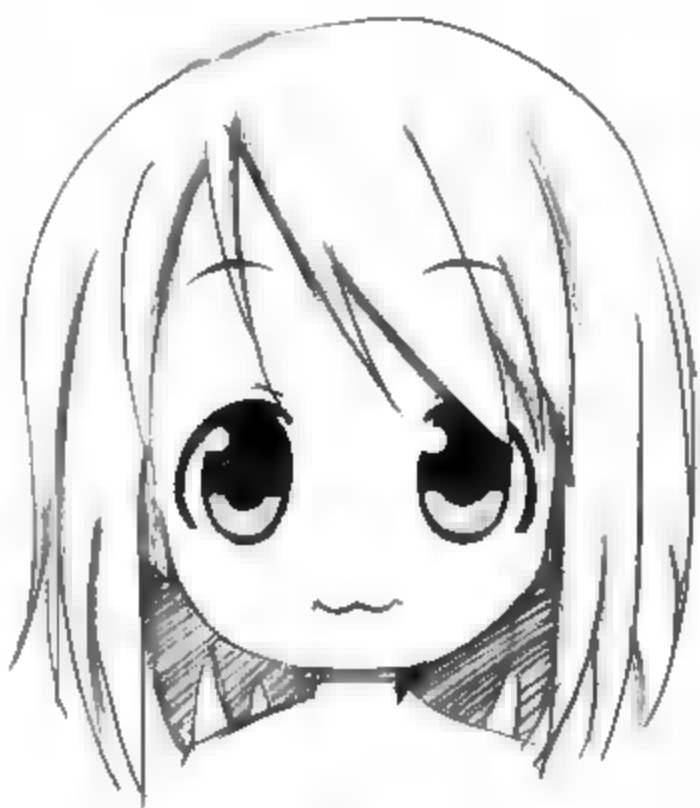
高兴

人物在高兴的时候，面部会散发出快乐的光芒。根据剧情的需要可以用夸张的手法来进行绘画。嘴巴张大、眼睛眯起、眉毛弯弯等都是高兴时的绘制元素。

微笑的表情

得意的笑

抿嘴的笑

开怀大笑

开心的笑

害羞

人物在害羞的时候，会出现脸红、紧张、不知所措等特征。在了解了这些基本特征之后我们可以根据自己的绘画风格来绘制不同的害羞表情。

不好意思的表情

感动的害羞

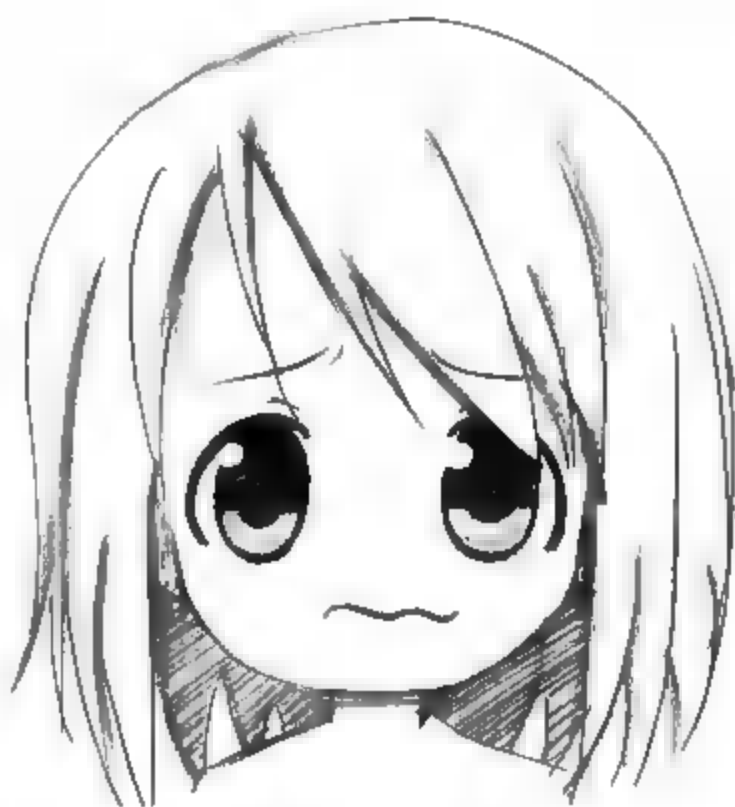
茫然的害羞

幸福时的害羞表情

尴尬时的害羞表情

哀伤

在动漫中，悲伤的表情总能让我们联想到一张无精打采的脸、无助的眼神和无奈的表情。 难过的表情最明显的特征是，眉毛皱起，眼角和嘴角都会向下垂。根据剧情需要来设定苦闷的程度。

心情不好时的表情

委屈时的表情

难过时的表情

吵闹的哭泣

抽泣

人物在惊讶的时候，眼睛会瞪得很大，瞳孔急剧收缩，嘴巴也会由于惊吓而自然张开。由于受到的惊吓程度不同，人物表现出的反映强度也会随之改变。

惊奇的表情

惊讶的表情

惊呆的表情

惊恐的表情

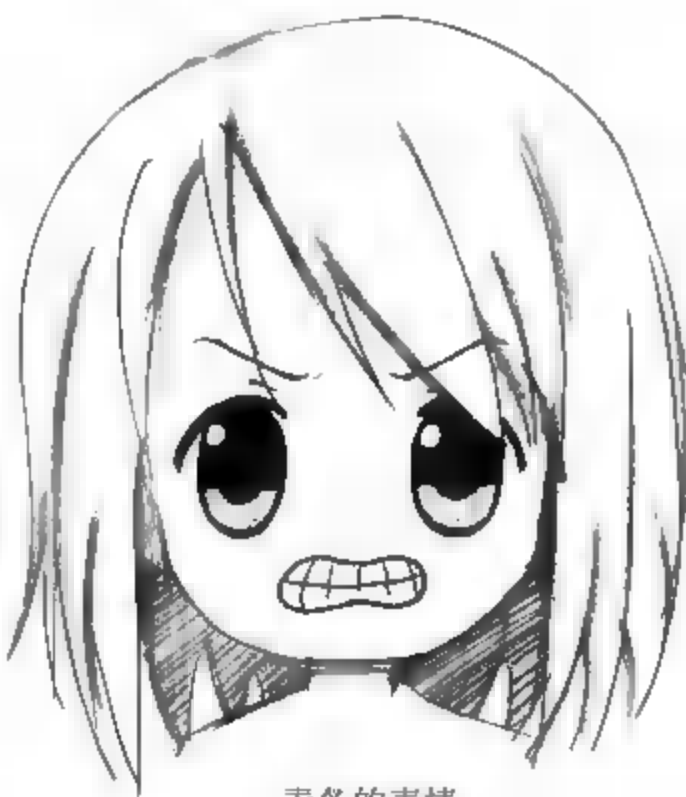
惊吓的表情

愤怒[illegible]鲜明的特点就是双眉紧锁并往上翘、[illegible]大双眼，眼睛和眉毛距离较近。嘴巴会大吼大叫或嘴角向下撇。在动漫中，愤怒的表情很容易被夸张表现，读者会很容易地感受到这种情感。

埋怨的表情

责怪的表情

发火的表情

生气的表情

责备的表情

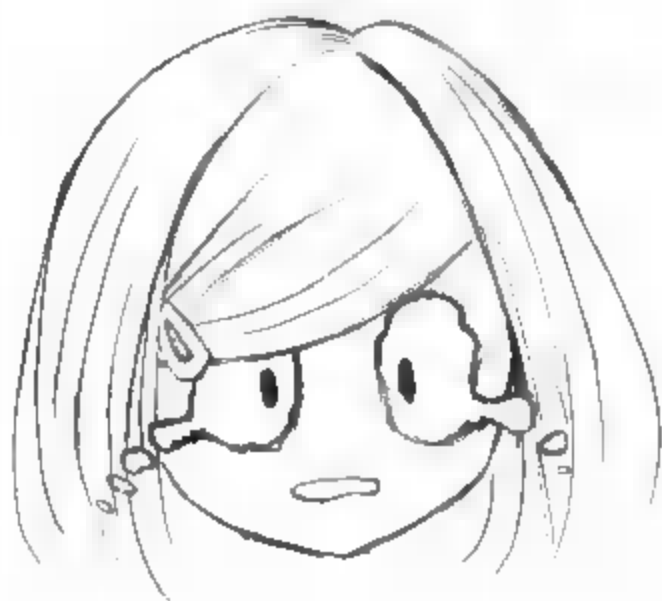
Q版人物面部的符号化

表情符号能够生动形象地表现漫画人物的心理活动。下面我们来了解一下Q版人物的面部符号。

晕的表情

哭泣的表情

惊呆的表情

生气的表情

害怕的表情

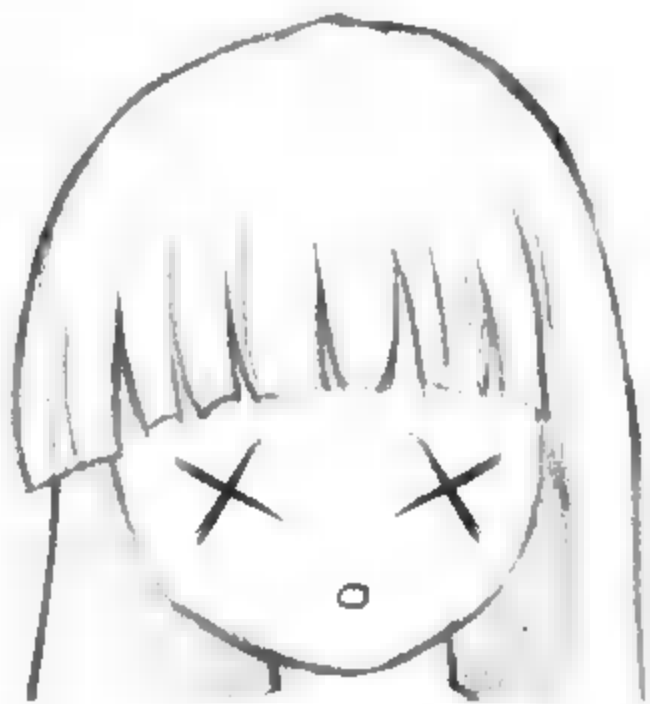
汗颜

在漫画中，还有一些符号会出现在头部周围，以帮助角色进行情感的表达（如一些简单、形象的图画和一些常见的符号等）。

眩晕的表情

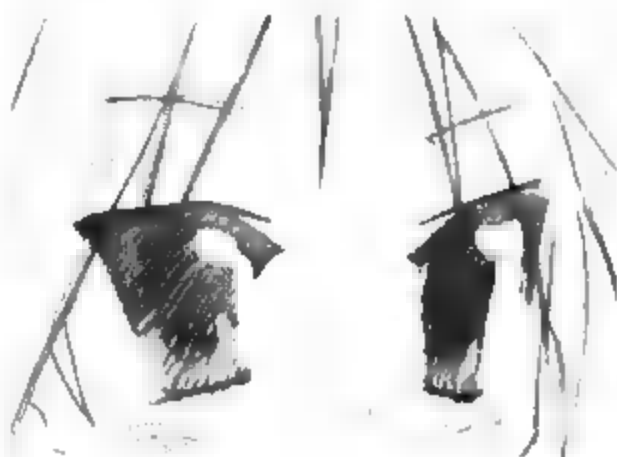
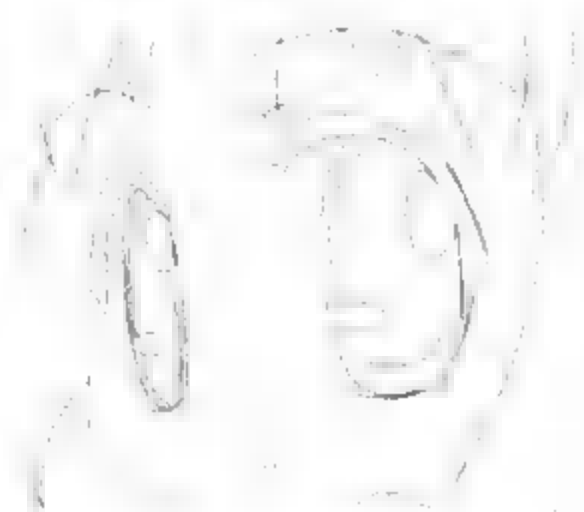
痴迷的表情

眼冒金星

欢呼雀跃

惊呆的表情

金钱眼

Q版人物面部绘制实例

五官之间的位置是这个角度的绘画难点，在绘制五官时要注意眼睛的透视及耳部的位置。

对于这幅画面中的五官，重点是抓住五官各个部分所占的面积，从而突出眼神的刻画。

这是超出正常比例的五官。这种大胆的比例方式是建立在对角色的理解上的，对于初学者我们不建议采取这种比例绘画。

从整个脸部来看，五官中眼睛是重点，在头发的衬托下，绘制眼睛的质感成为提升画面质感的重要手段。

在上图中，虽然五官的形态不是很大很夸张，但是五官之间的透视关系却需要进行表达，眉宇之间的关系显得更加重要了。

在上图中五官成为了画面的主体，对于这种画面，在绘制五官时投入的精力比前面的画面会更多。

在初学者看来，五官往往是整个头部绘制中最具有变化和不确定性的部分，只要掌握其中的结构规律并在练习和临摹中理解五官结构及五官样式，绘制出漂亮的动漫五官是很容易的。

在绘制面部之前可以通过面部基准线来确定面部朝向及五官的大概位置。

在基准线的基础上用简单的线条勾勒出五官位置即可。

明确五官位置和面部朝向后，可以适当地添加一些头发，使起稿更加完整。

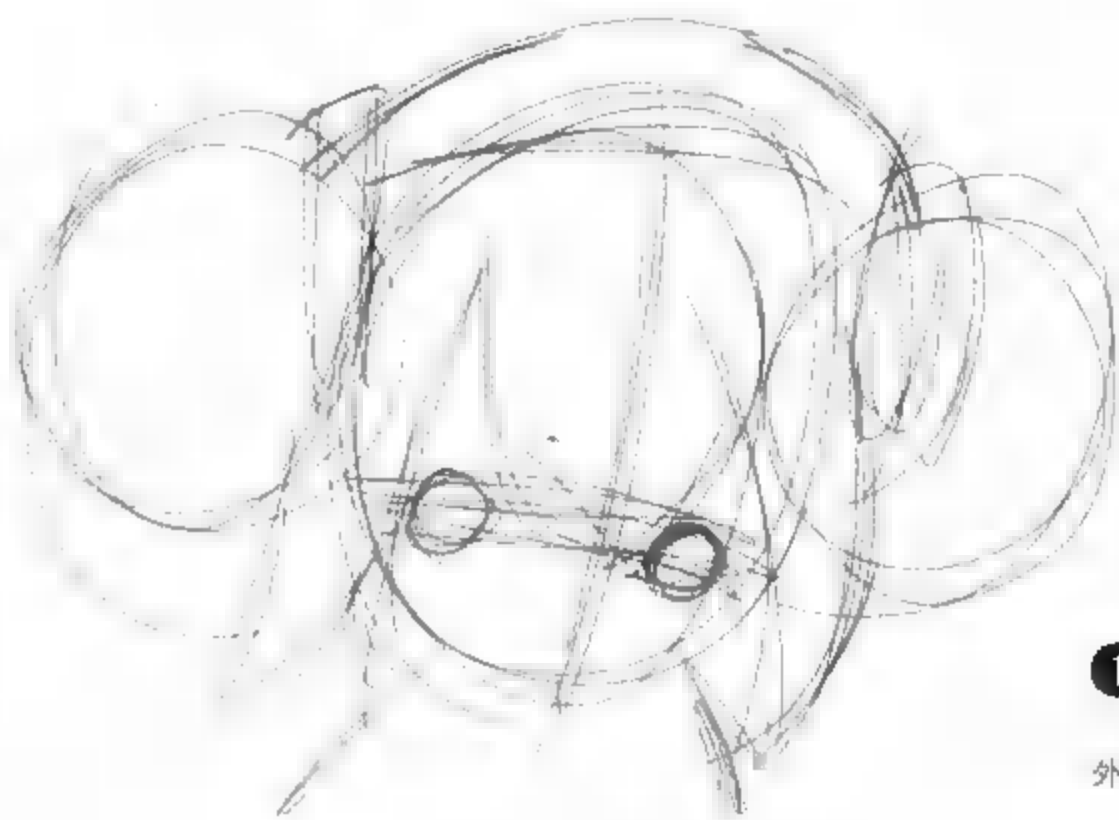
❶

用简单的线条大致地绘制出头部的外轮廓，在绘制时线条画得轻一些，标明位置即可。

❷

在外轮廓的基础上进一步加深对头发和五官的绘制，在绘制时注意头发与五官的比例，以及线条的轻重把握。

❸

起稿绘制完成后为头部添加阴影效果，使人物更具生动感。在绘制时注意面部表情的刻画。

1 首先使用较随意的线条勾勒出头部的外轮廓，在绘制时注意线条要乱中有序。

2 在外轮廓的基础上进一步加深对头发和面部的刻画，在绘制时注意线条要有轻重把握。

3 绘制完成后加强面的刻画，使面部看起来更有立体感。

在对面部进行绘制之前，先在小稿上大致地绘制出头部的外轮廓，明确头部的大小。

❶

在确定了头部大小之后，初步描绘出头发的外轮廓，以及五官的位置、外型等。

❷

在外轮廓的基础上加强对头发和眼部的绘制，在绘制时注意将头发的重点绘制出来。

❸

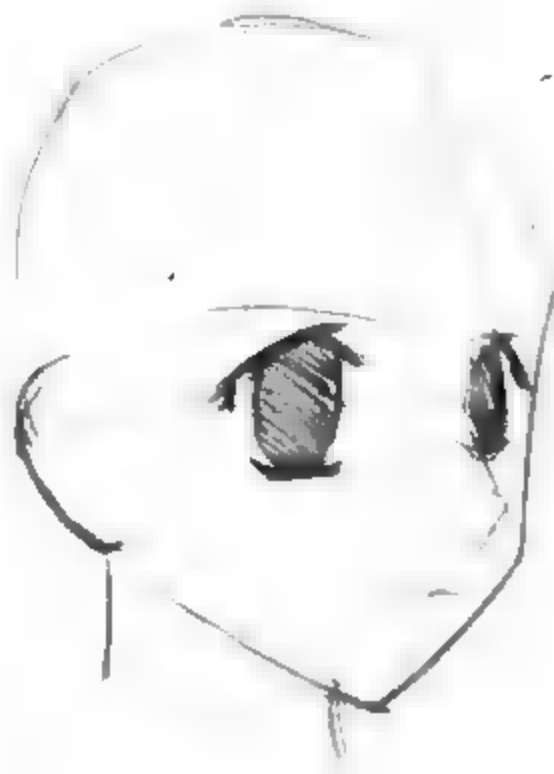
绘制完成后为头发添加阴影效果，使面部看起来更有立体感。

在对面部进行绘制之前，通过面部基准线来确定脸部朝向及五官的位置。

基准线有助于确定脸部的方向、基本动态和五官的大体位置。下部较尖的椭圆形加上十字框架就是脸部的基准线。

❶

在基准线的基础上勾勒出头部的外轮廓并且标明五官的位置。

❷

进一步加深对五官的绘制，在绘制时注意透视关系的把握。

❸

接下来为头部添加头发，添加头发时要注意头发的厚度及头发的生长方向，蓬松的头发看起来会更加具有立体感。

❹

对线稿整体进行深入绘制，绘画完成后将多余的线稿擦除。

第三章 Q版人物身体的刻画

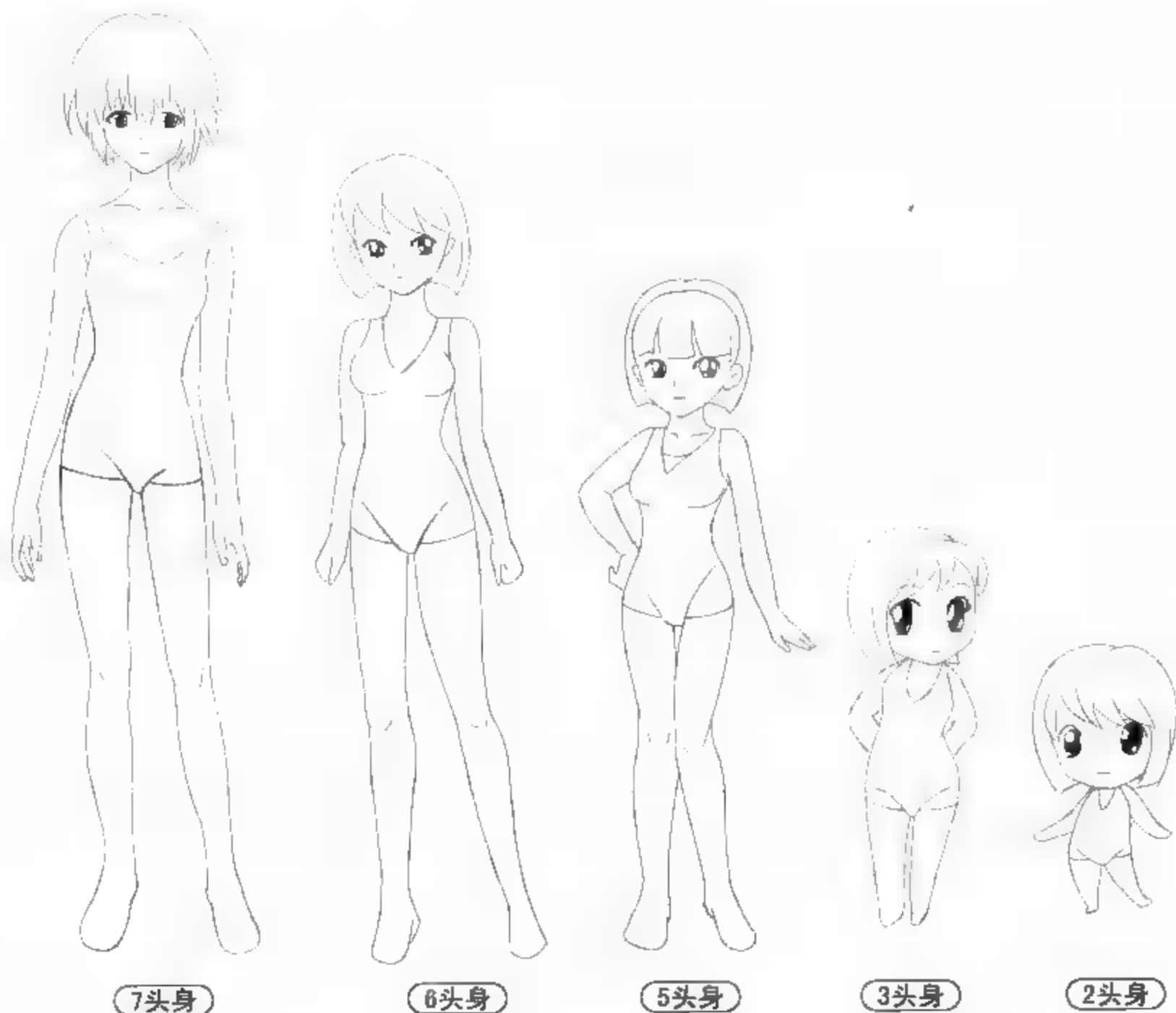
人物的身体绘制在整个人物造型中极为重要。动作姿态也是角色表现的重点。人物的性格特点和气质都会透过动作表达出来，而人在运动时表现出来的力量感和节奏感都有强烈的感染力。不同的人物由于性格和脾气的不同，其动作、姿态表现也就不一样了。

本章我们来讲解绘制人物身体的各种技法。

Q版人物的比例与结构

在动漫中通常将人物进行夸张和变形处理，从2头身到10头身都有。在动漫中常见的人物是从8头身到3头身。Q版人物一般在5头身到2头身，3头身和2头身的人物较多。下面我们来看一下不同人物的头身比例。

7头身到2头身的人物比例示意图

7头身　6头身　5头身　3头身　2头身

Q版人物的比例变化

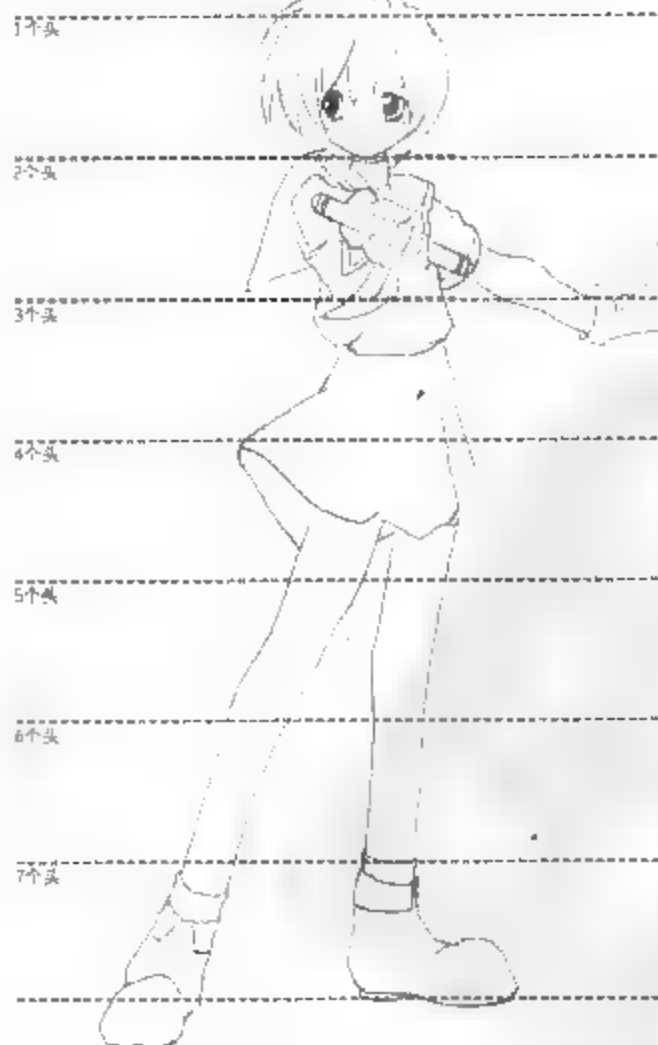
7头身人物

5头身人物

右图是5头身人物的示意图，配合人物变化，上身变短；5头身比例的人物多用在漫画中，属于漫画型的人物比例。

2头身人物

左图是2头身人物的示意图，配合人物变化，身体为一头高，服饰的细节部分已经被省略了，鞋子省略不画，只留下腿部的大概轮廓。

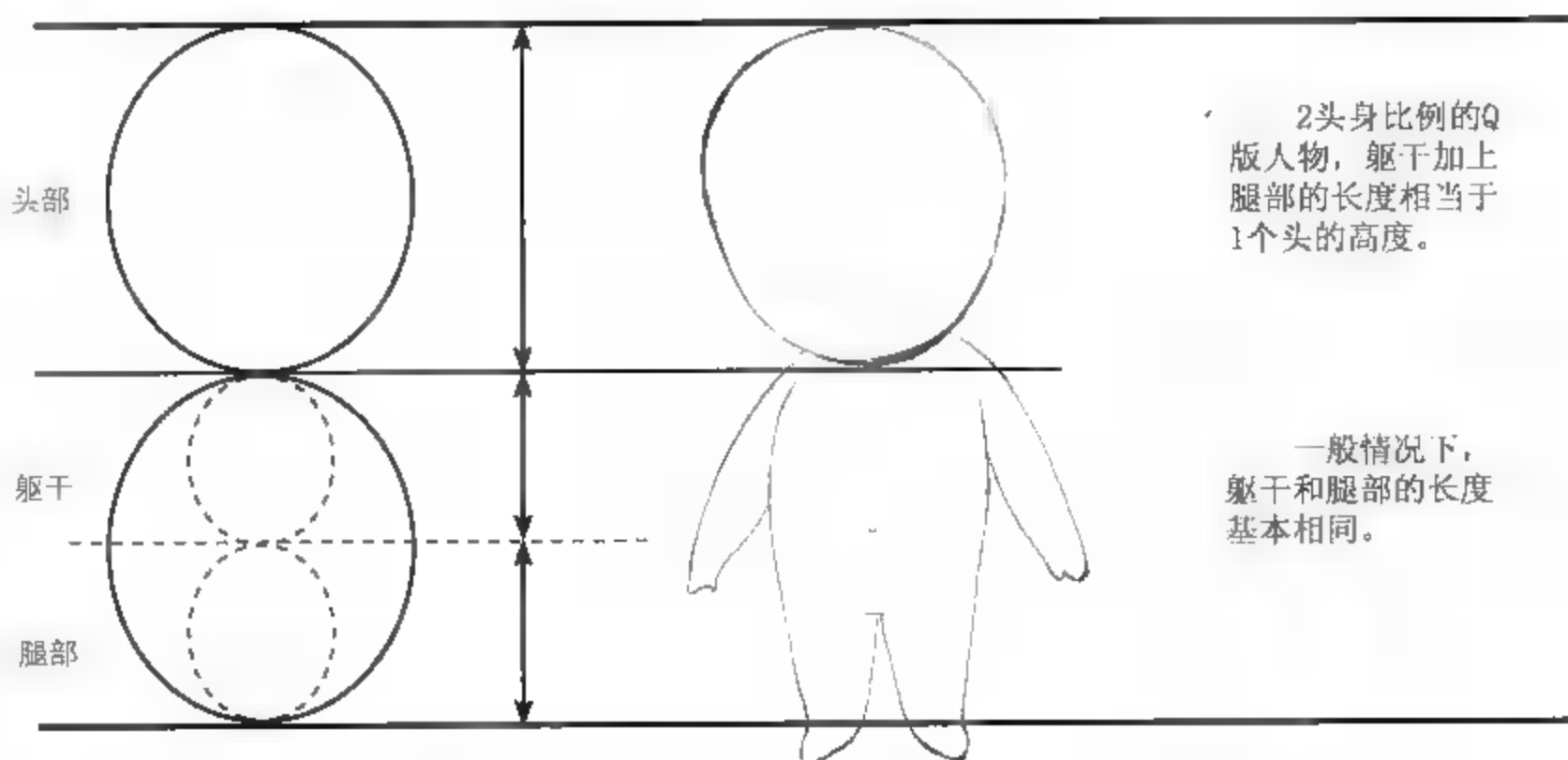
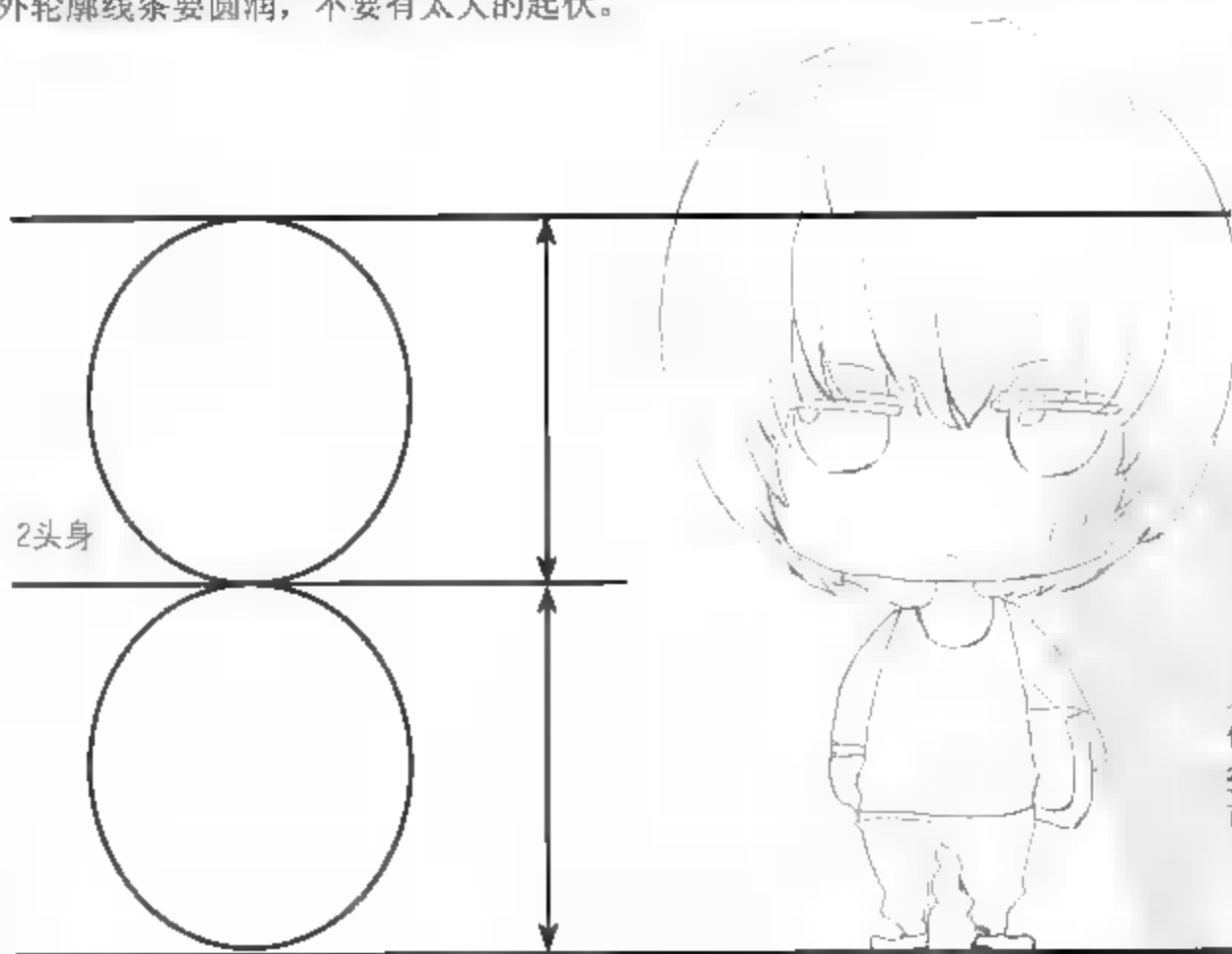
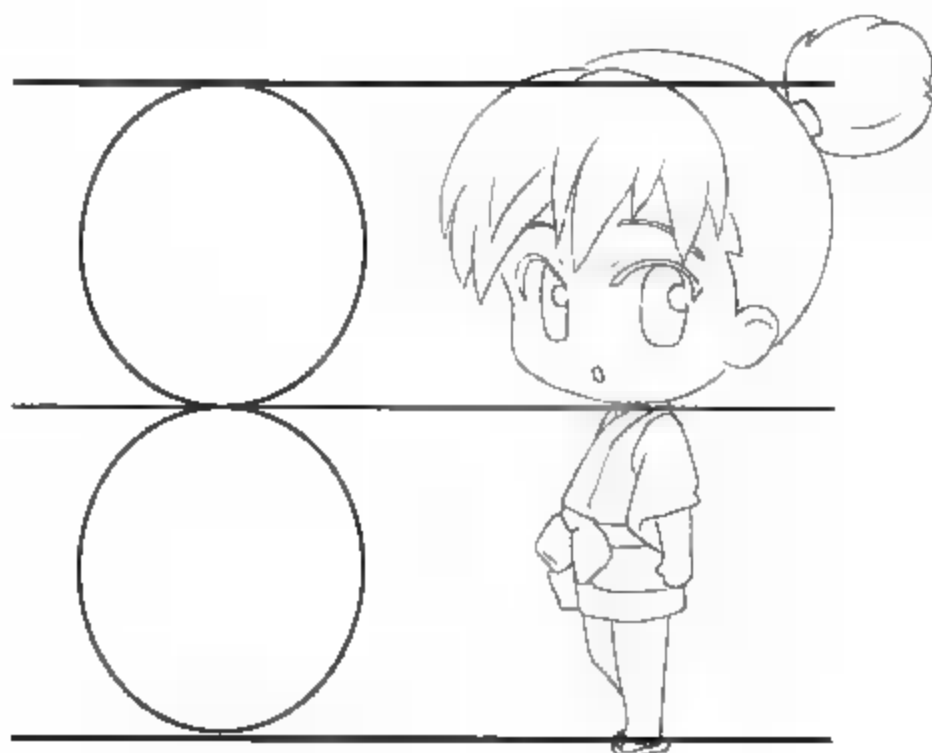
左图是7头身人物的示意图，7头身的人物腿部修长，身体展现出曲线美。腿部的长度一般占全身的一半，也就是3.5个头的高度。小腿比较修长，一般为2个头的高度。

3.5头身人物

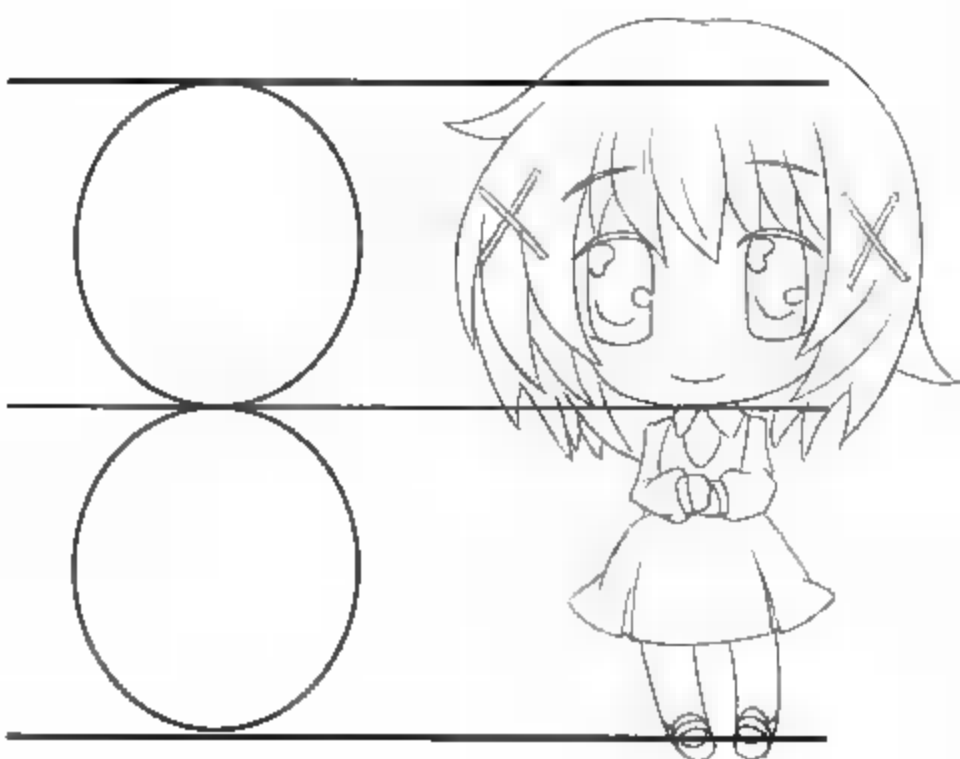
右图是3.5头身人物的示意图，配合人物变化，头部较大，身体明显变小，已经有了Q版人物的特征了。

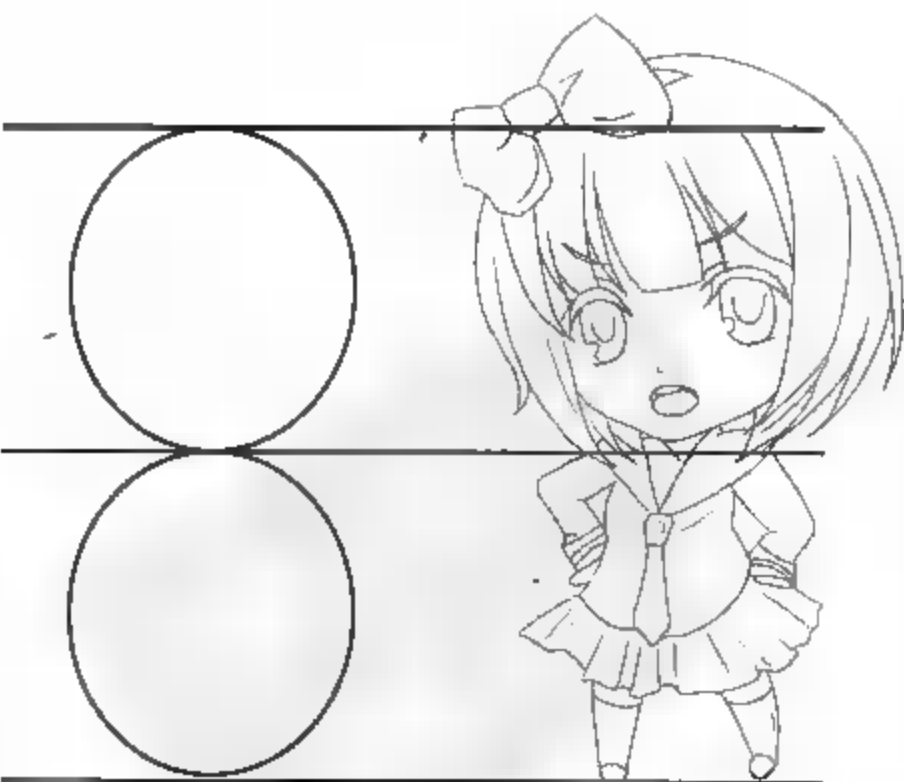
Q版人物的头身比例

2头身

2头身的人物，头部和身体的比例是一样的，这种比例的人物在表现动作时虽然有些简单，但是只要将动作的动势表现出来就可以了，同时表情也会较其他人物的表情夸张，非常可爱。

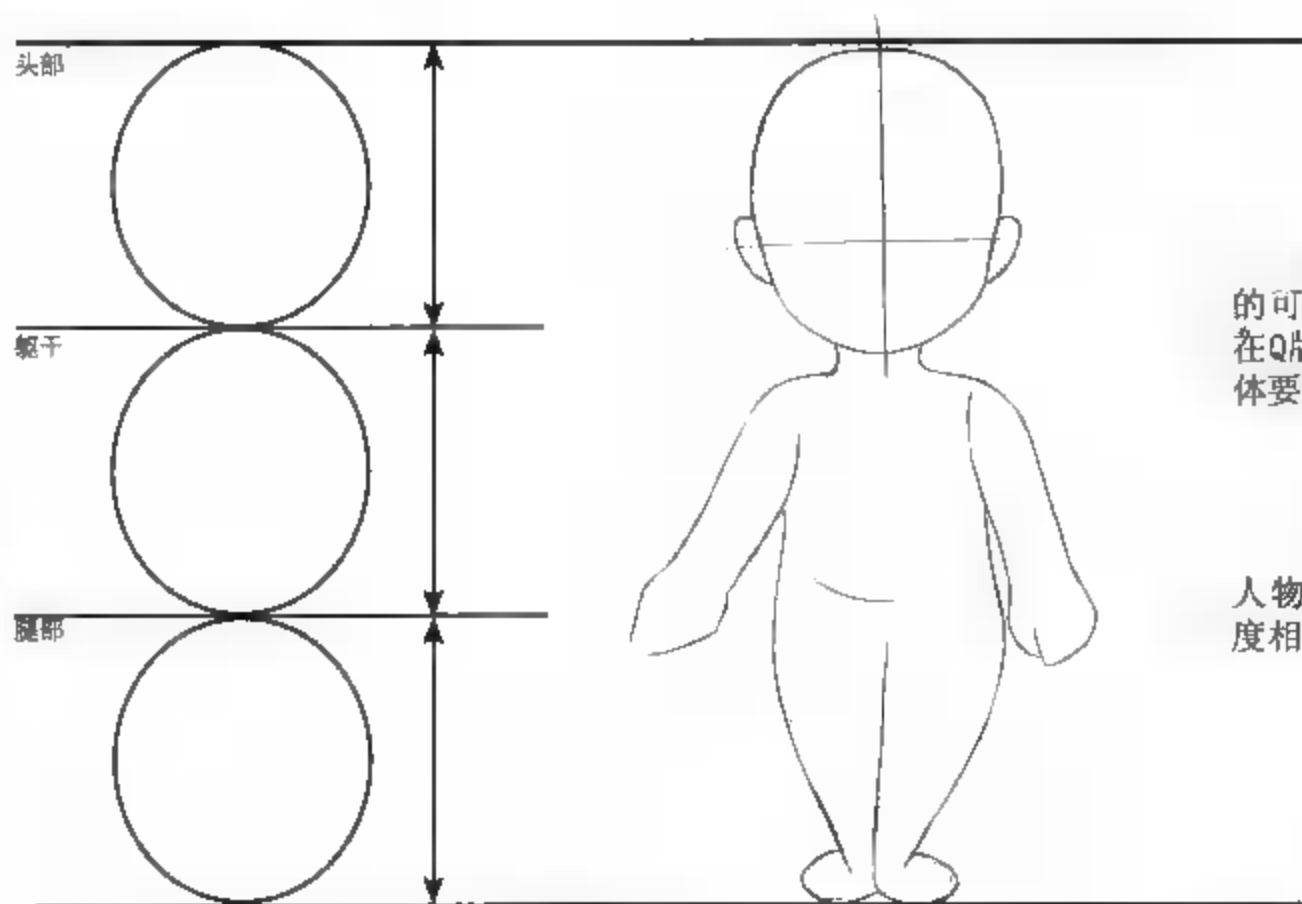
2头身的人物比例示意图

在绘制2头身人物时肩部、臀宽和腰宽基本相同，这样能够更好地表现出2头身的可爱之处。身体的外轮廓线条要圆润，不要有太大的起伏。

2头身的人物，身体的各部位都用概括的方法表现，如躯干和四肢，这些部位几乎没有太多的细节。

该人物的站位是侧身的，只能看到一只手臂，腿部虽然被简化，但有鞋子的刻画。

2头身人物的四肢被概括，但头部不会受到影响，发饰也会作为一个亮点出现，大大的发卡，让Q版人物看起来更加可爱。

该人物没有太多的肢体动作，动作幅度很小，那么人物的感情变化就会集中在面部上。

虽然是2头身人物，但人物特点仍然很明显，腰身和关节依然被强调出来，服饰上也留有一些细节的刻画。

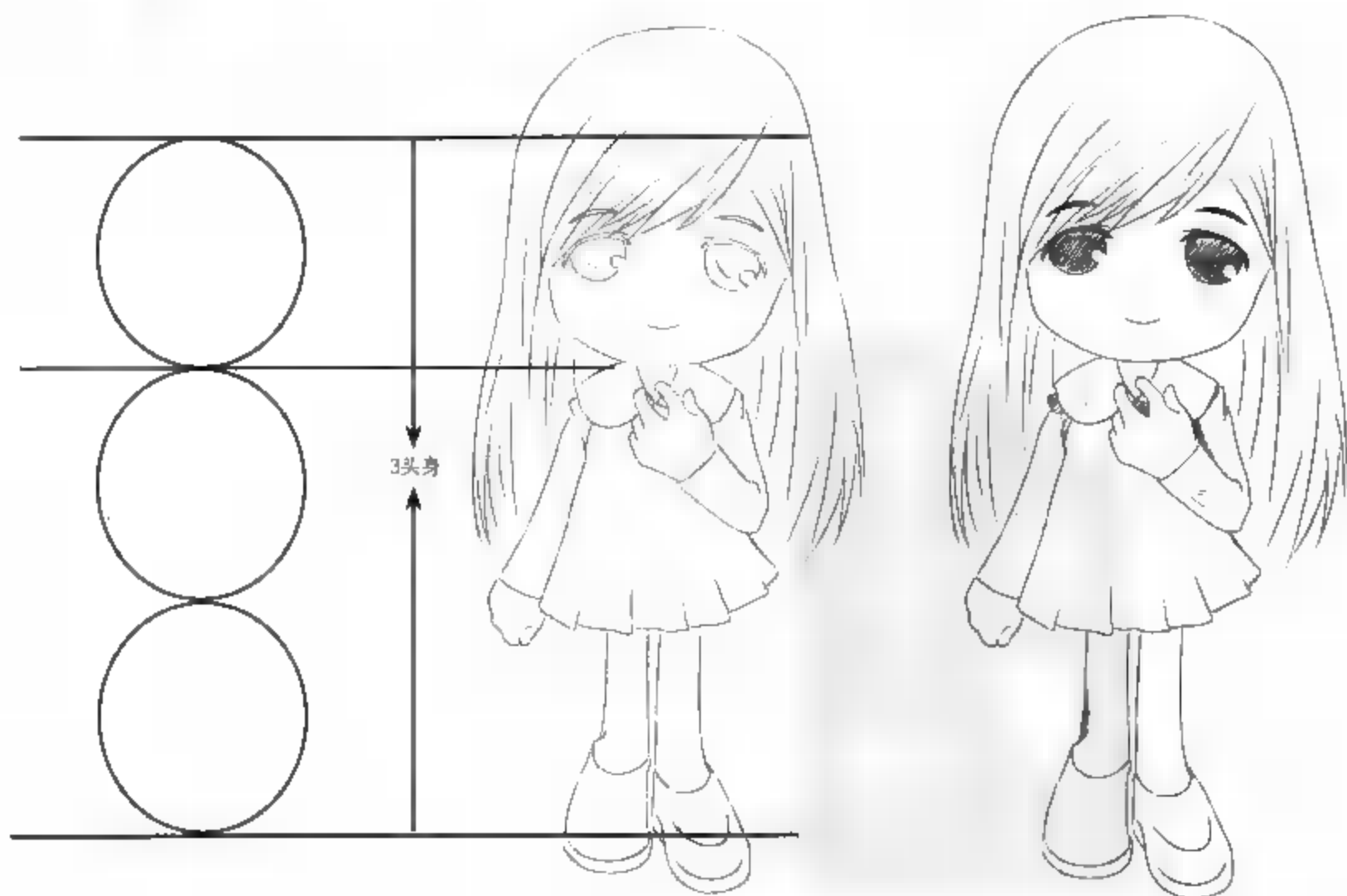
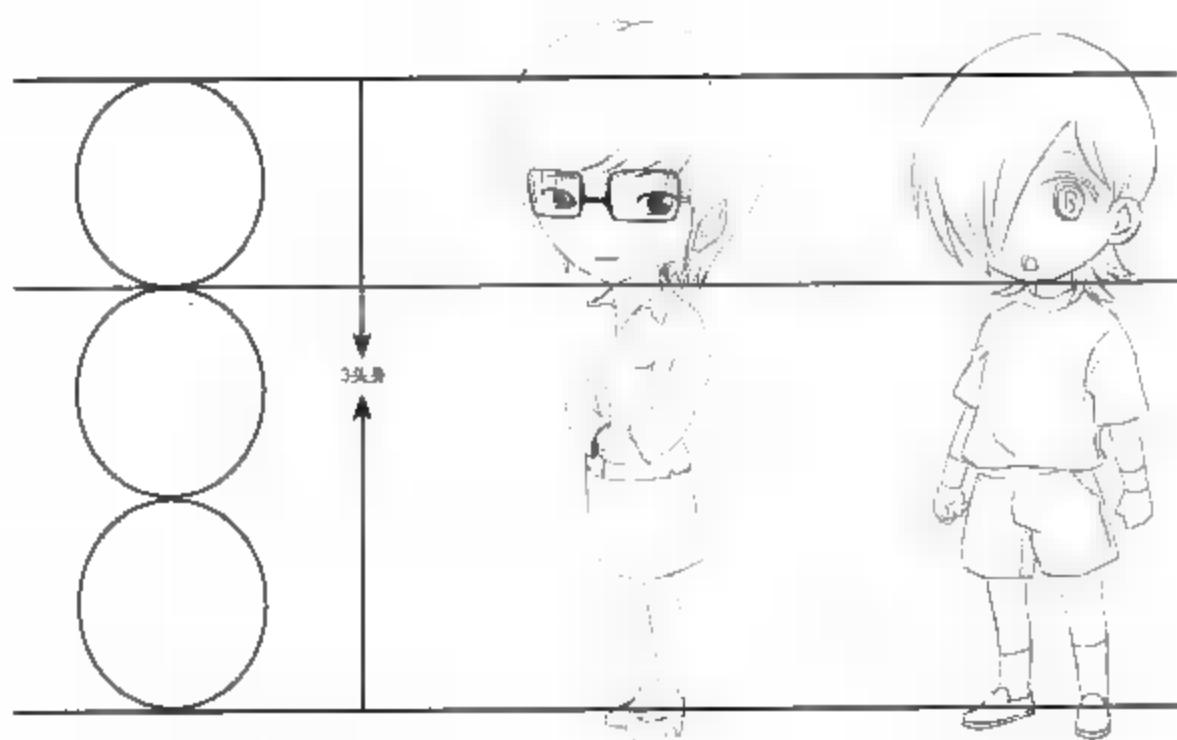
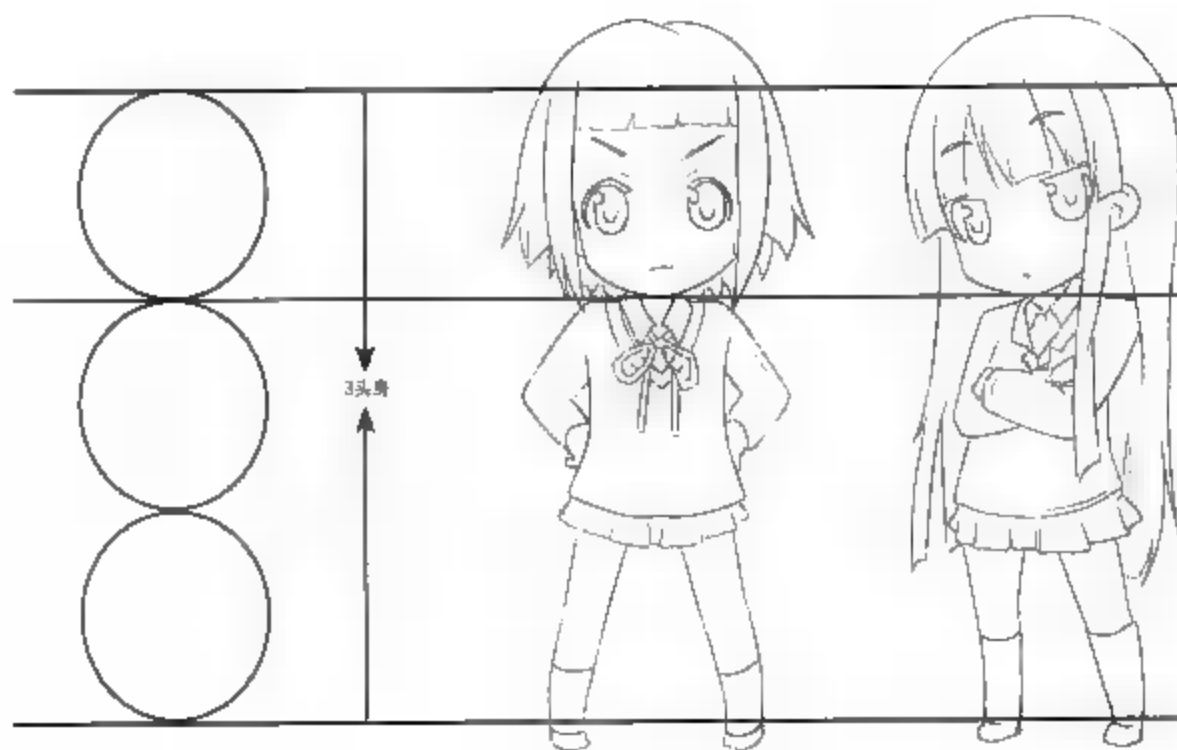
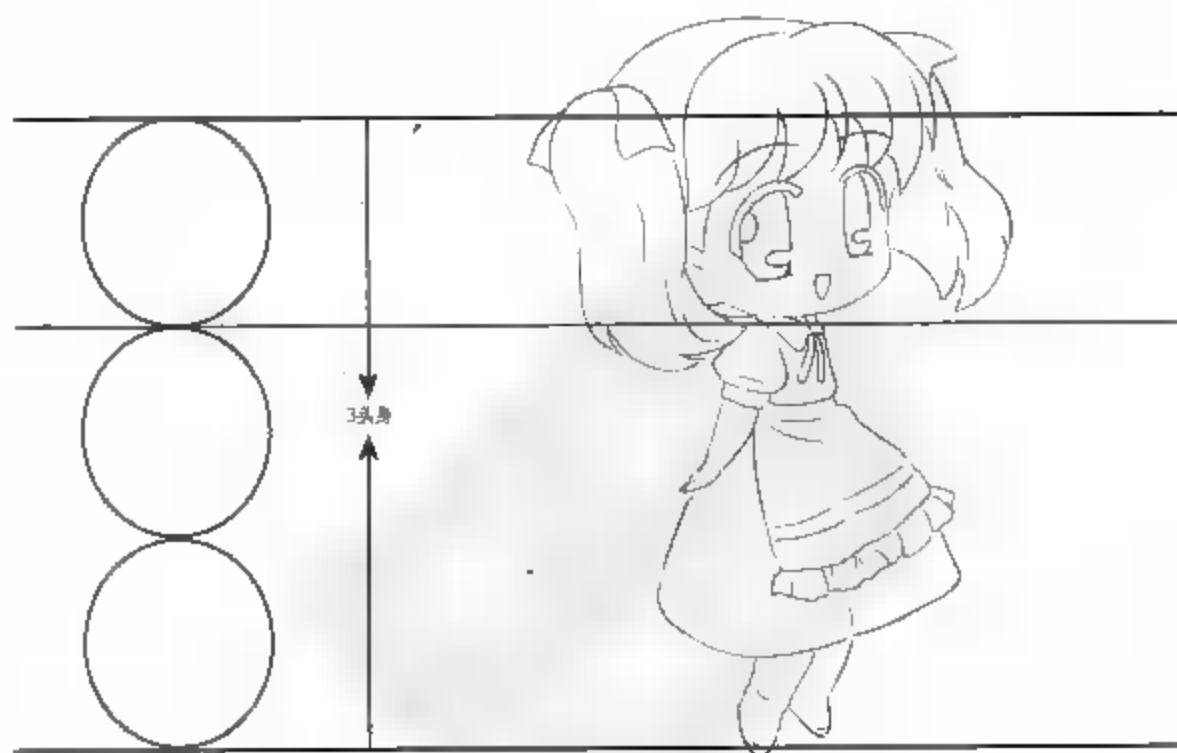
该人物双手叉腰的站立姿态，两腿开立，把动作展开，舒展的姿态使人物看上去没有那么臃肿。

3头身比例的人物称为“Q版人物”，人物造型多以夸张、可爱为主。Q版人物虽然减少了对四肢、服饰等细节的描绘，但这种“简单”、“直接”的造型手法，使其更加具有独特的魅力。

3头身的人物比例示意图

我们来塑造一个3头身的可爱形象，3头身的人物在Q版范围内，在绘画时肢体要简化，注意头身比例。

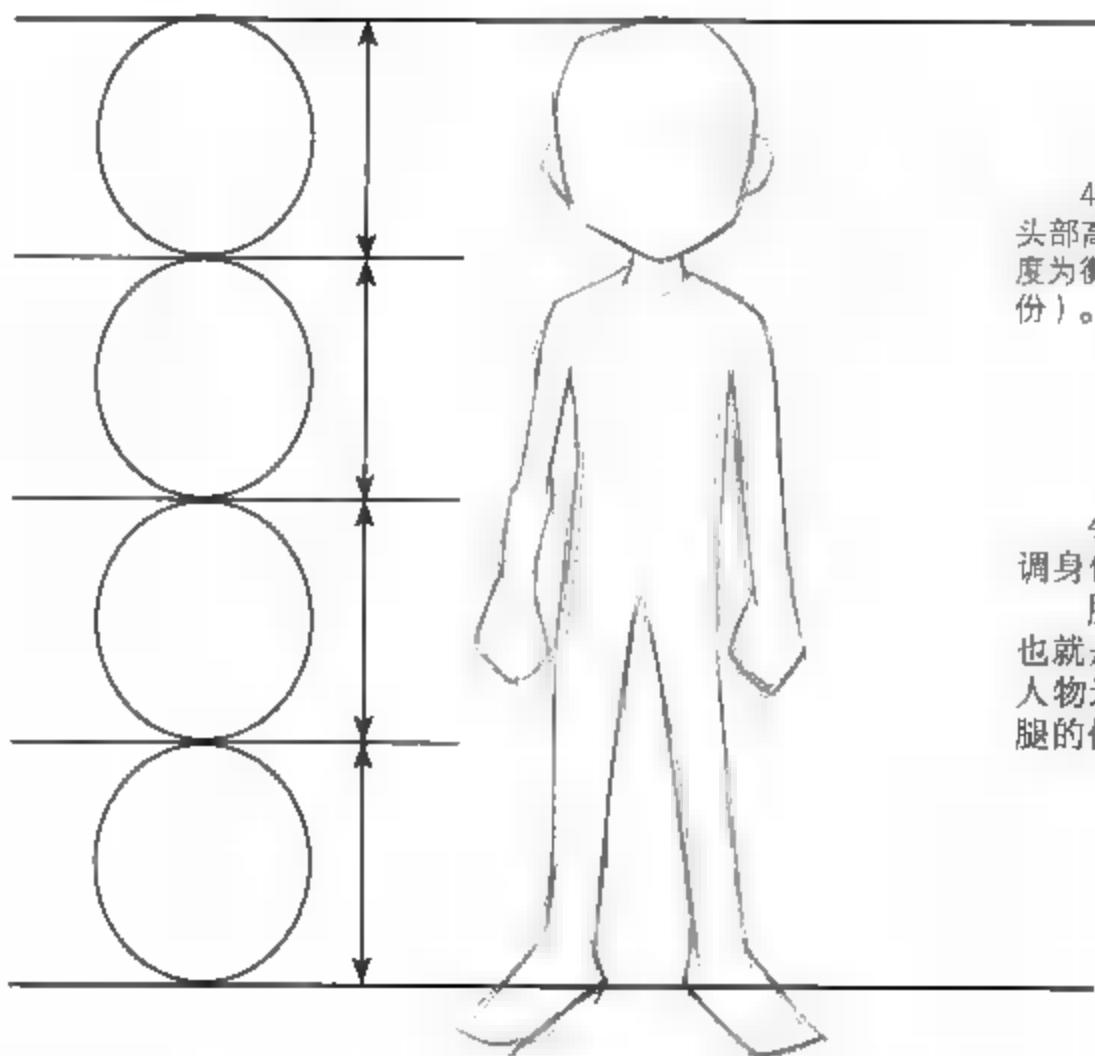
“3头身”比例的Q版人物，躯干加上腿部的长度相当于2个头的高度。

Q版虽然在形体的表现上进行了高度的概括，但是其形象的特征并没有因为概括而减弱。

这是因为在绘制Q版形象的时候，应该对其形象的主要特征进行合理的分析，找出最重要的保留下来，将不重要或者影响其形象感的部分去掉。

这种3头身比例的人物，同样属于Q版型的人物比例，但在身体动作的表现上，有更多的发挥空间，可以将身体绘制得更加细致。

3头身的角色在某些细节上无法表现，所以在可以表现的部分就需要深入地刻画，在有限的范围内表现出更多的细节信息，丰富画面内容。

虽然Q版角色头部是刻画的重点，但是这并不是说角色的身体不重要，相反，不显眼的身体成为了烘托角色的唯一部位。简单的肢体语言反映了头部所传达的信息。

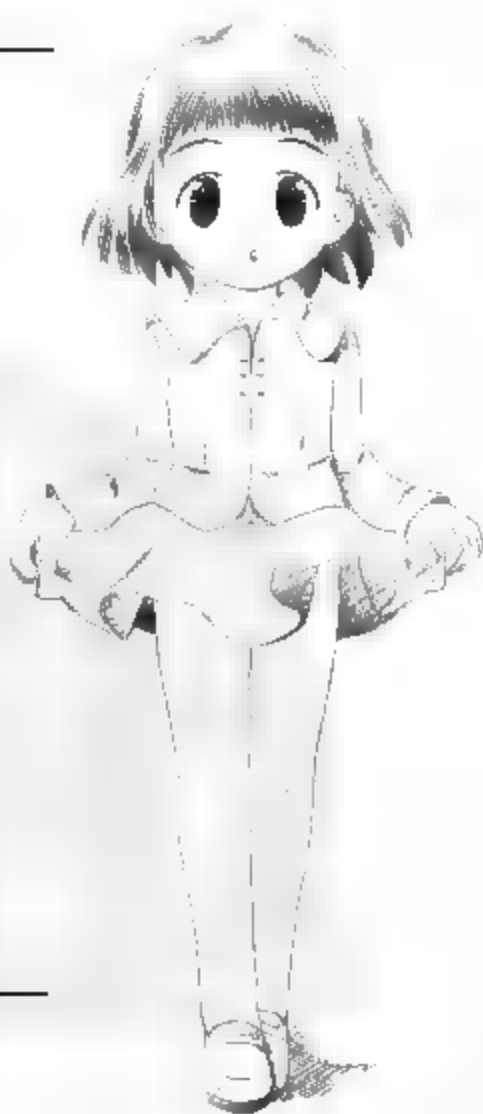
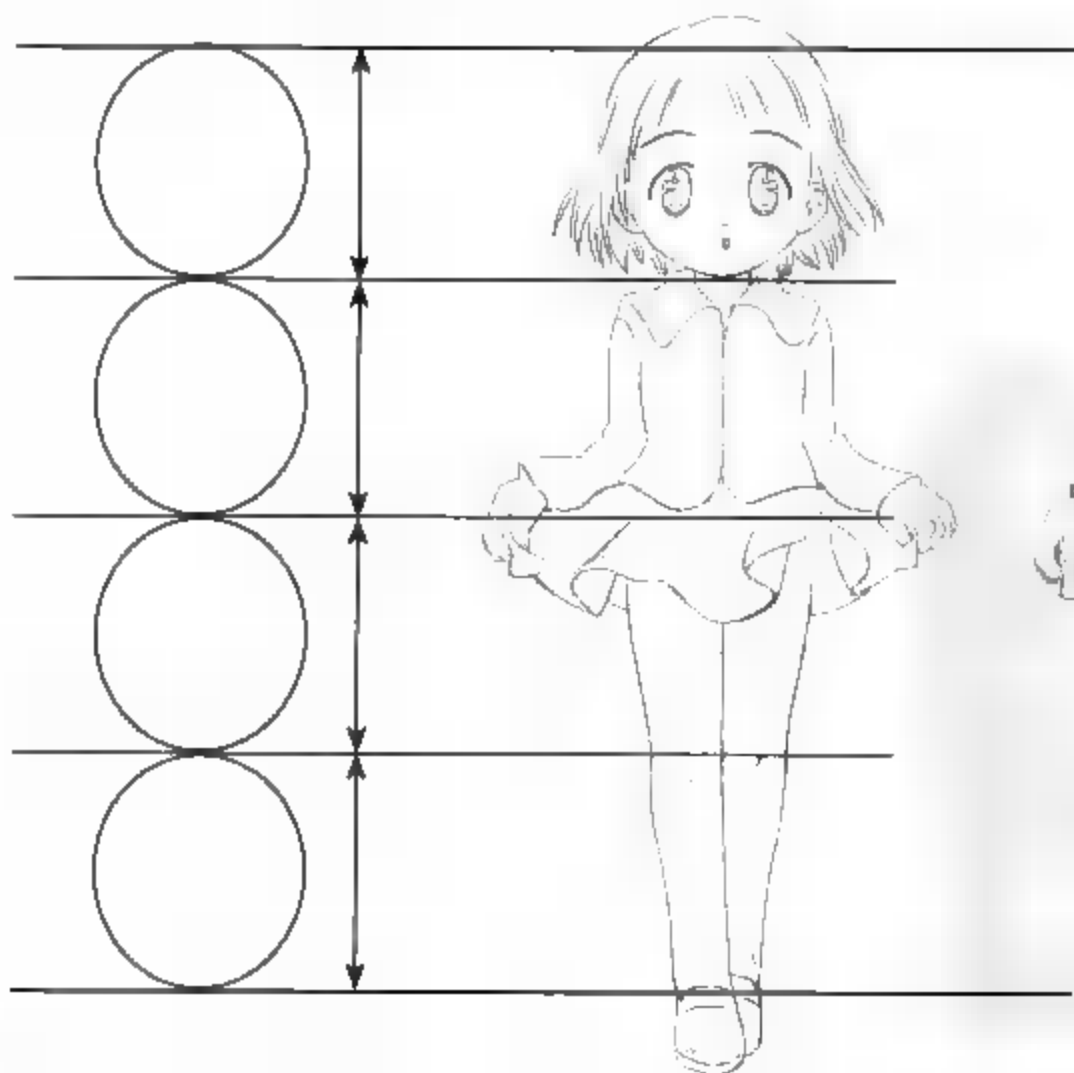
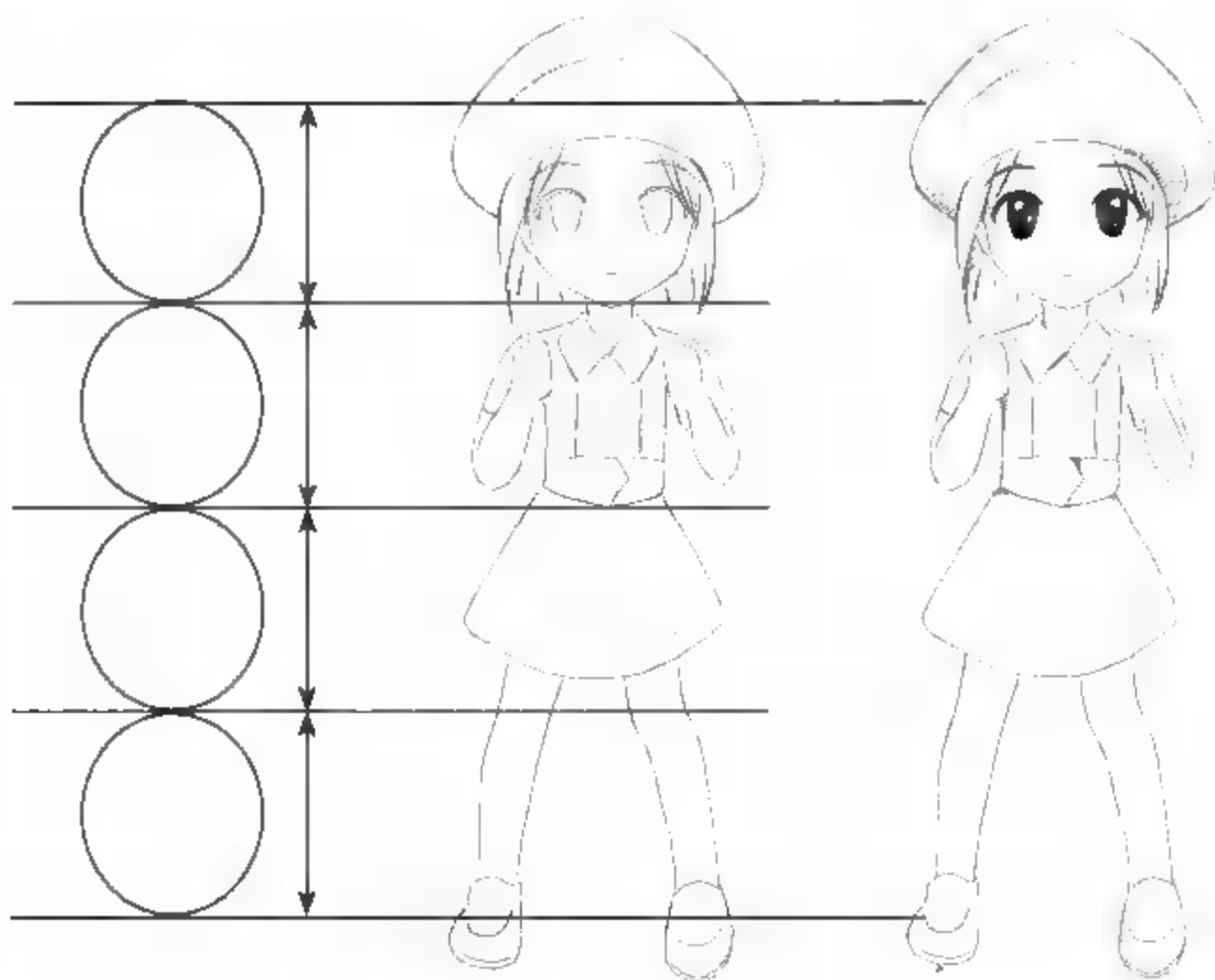
4头身

4头身比例的人物在漫画中出现的概率比较少，这个高度常用来表现儿童时期的人物造型，另外人物多以可爱、乖巧的造型出现。

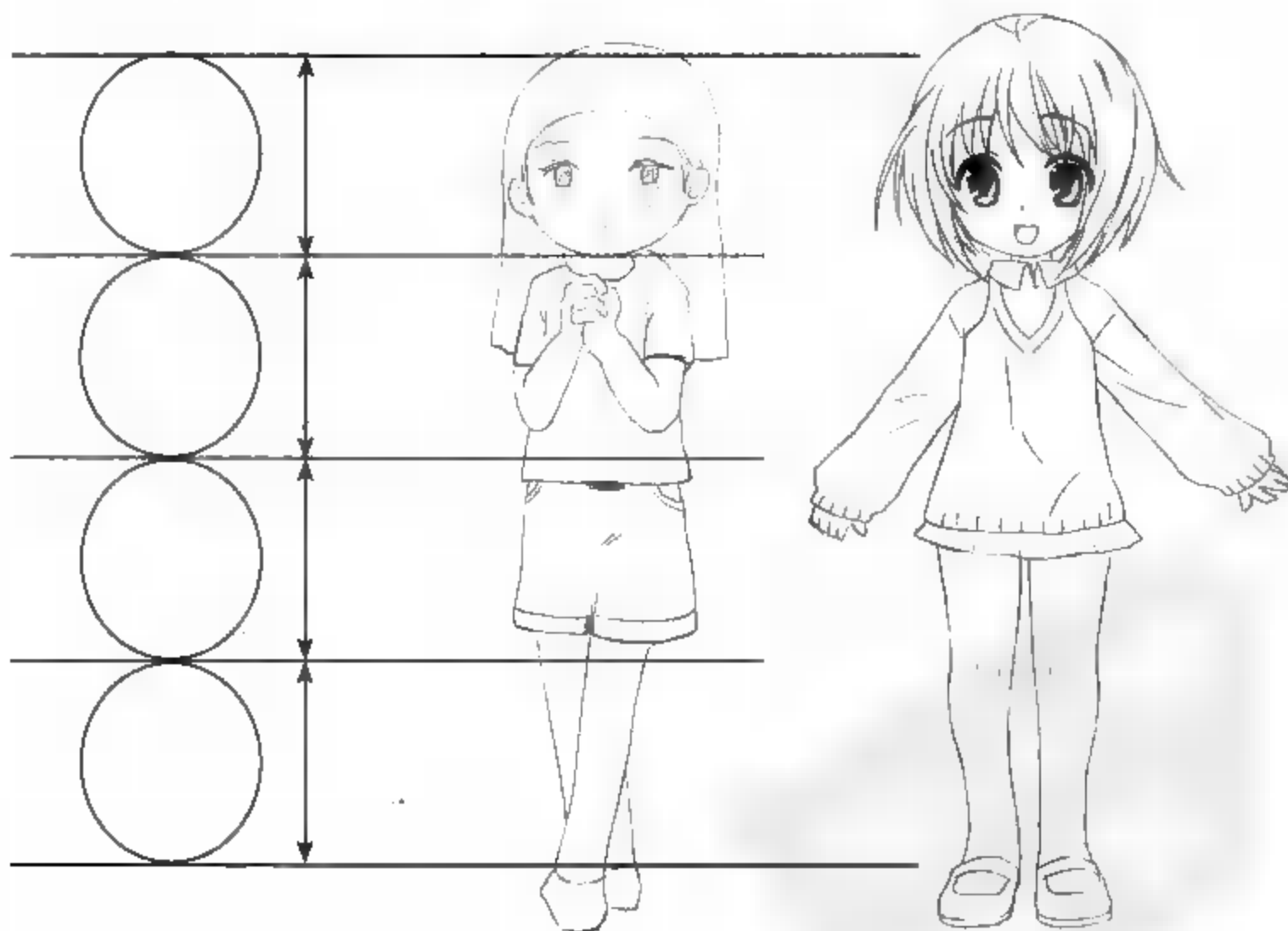
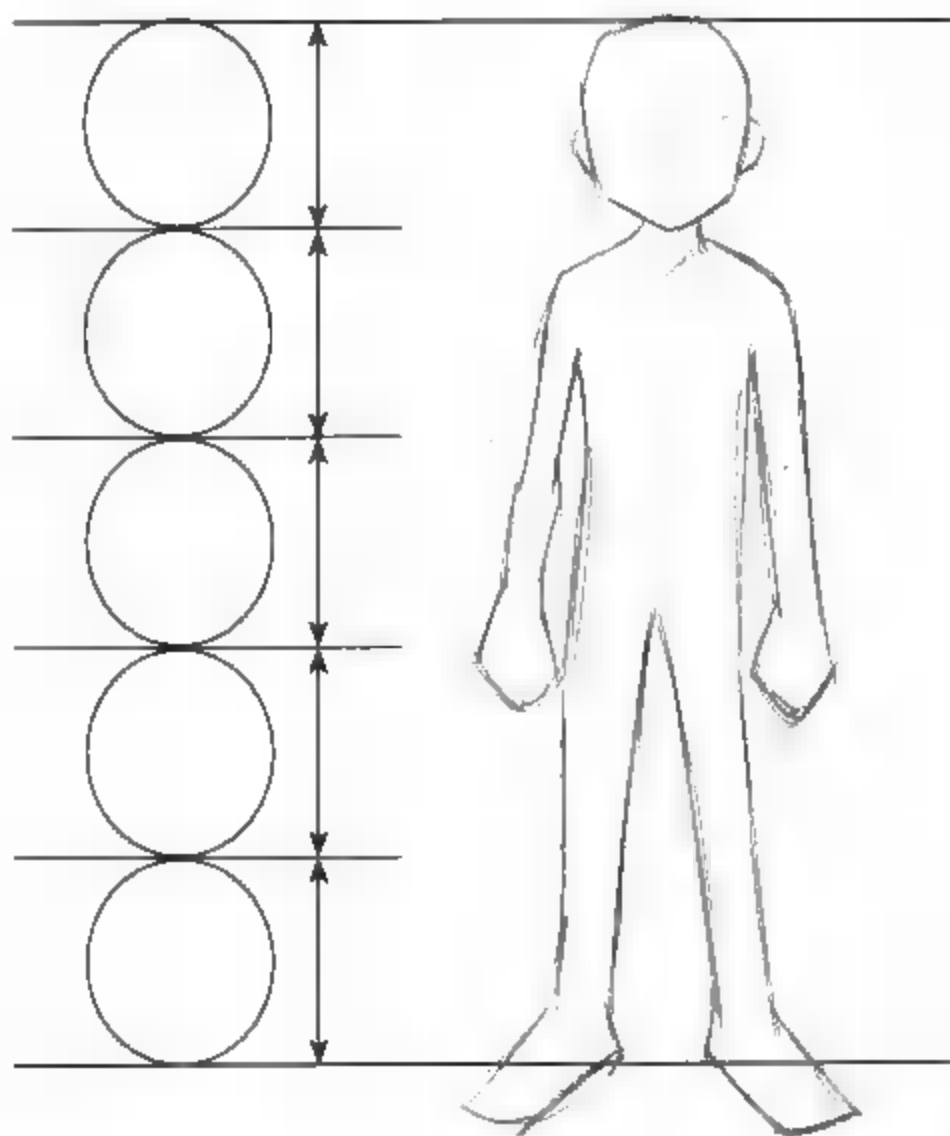
4头身的人物比例示意图

4头身比例的人物高度，也就是将4个头部高度加起来的总高度（以一个头部高度为衡量单位，将全身的高度平均分成4等份）。

4头身高的人物造型，不用过于强调身体的曲线感。

腿部的长度一般占全身的一半，也就是2个头的高度。但有时为了强调人物造型的年幼感，可以适当放低大腿的位置。

4头身的人物比例比较匀称，在骨骼和关节处会显得圆润些。

4头身的人物表现

4头身的人物在漫画中多以可爱、调皮的儿童造型出现。所以表情和肢体动作都比较丰富。

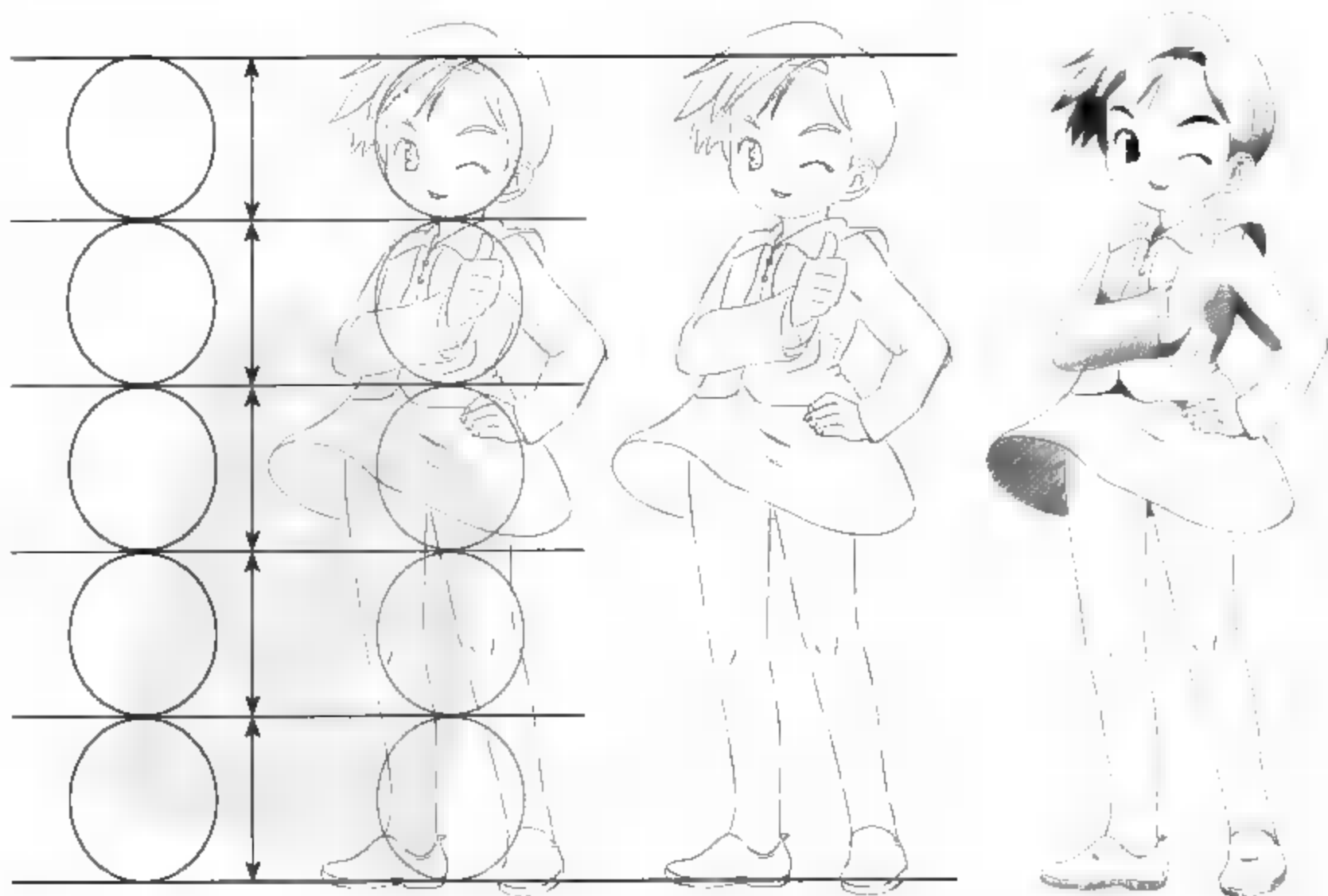
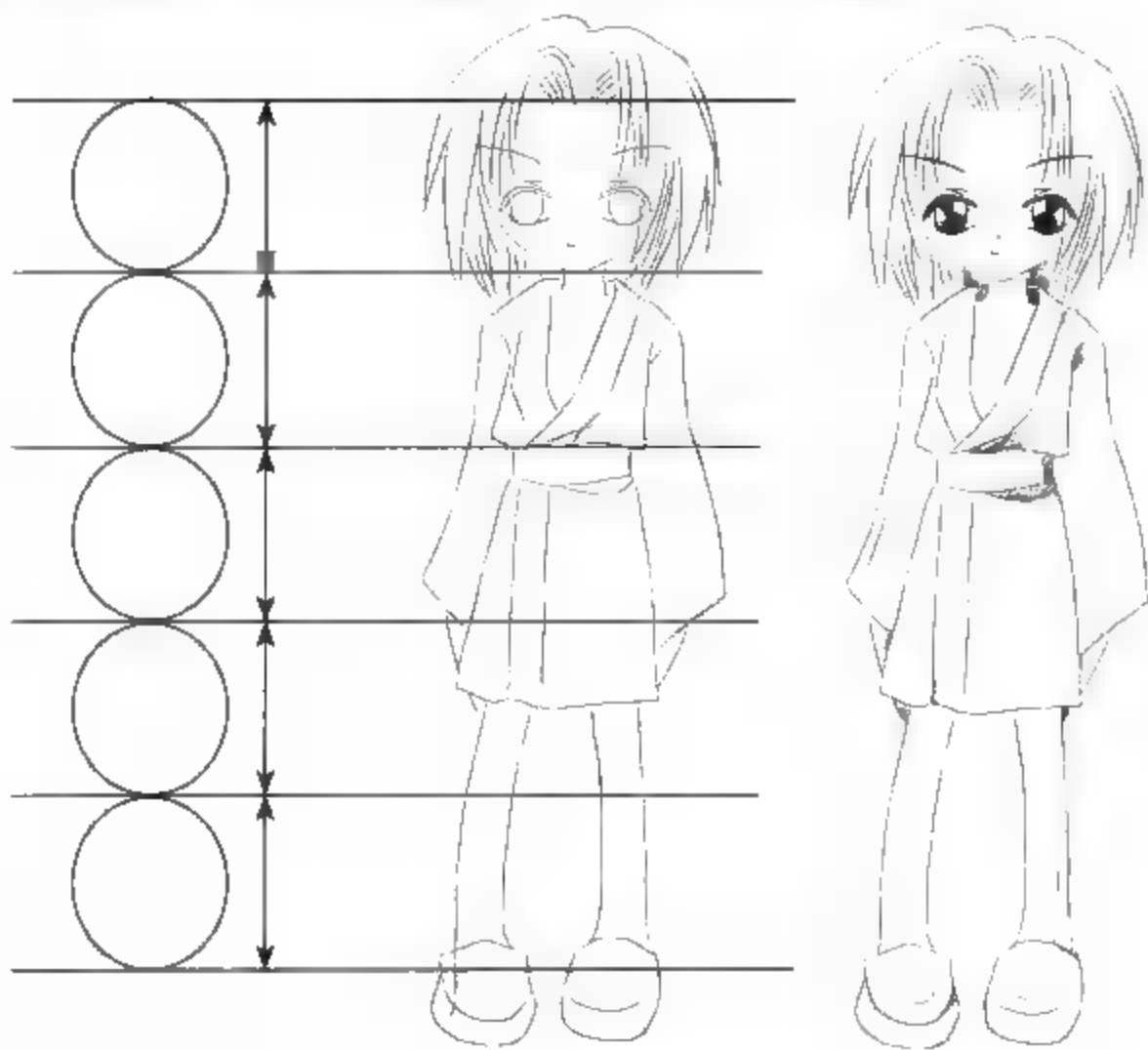
绘制时特别要注意五官表情和身体动态的表现。

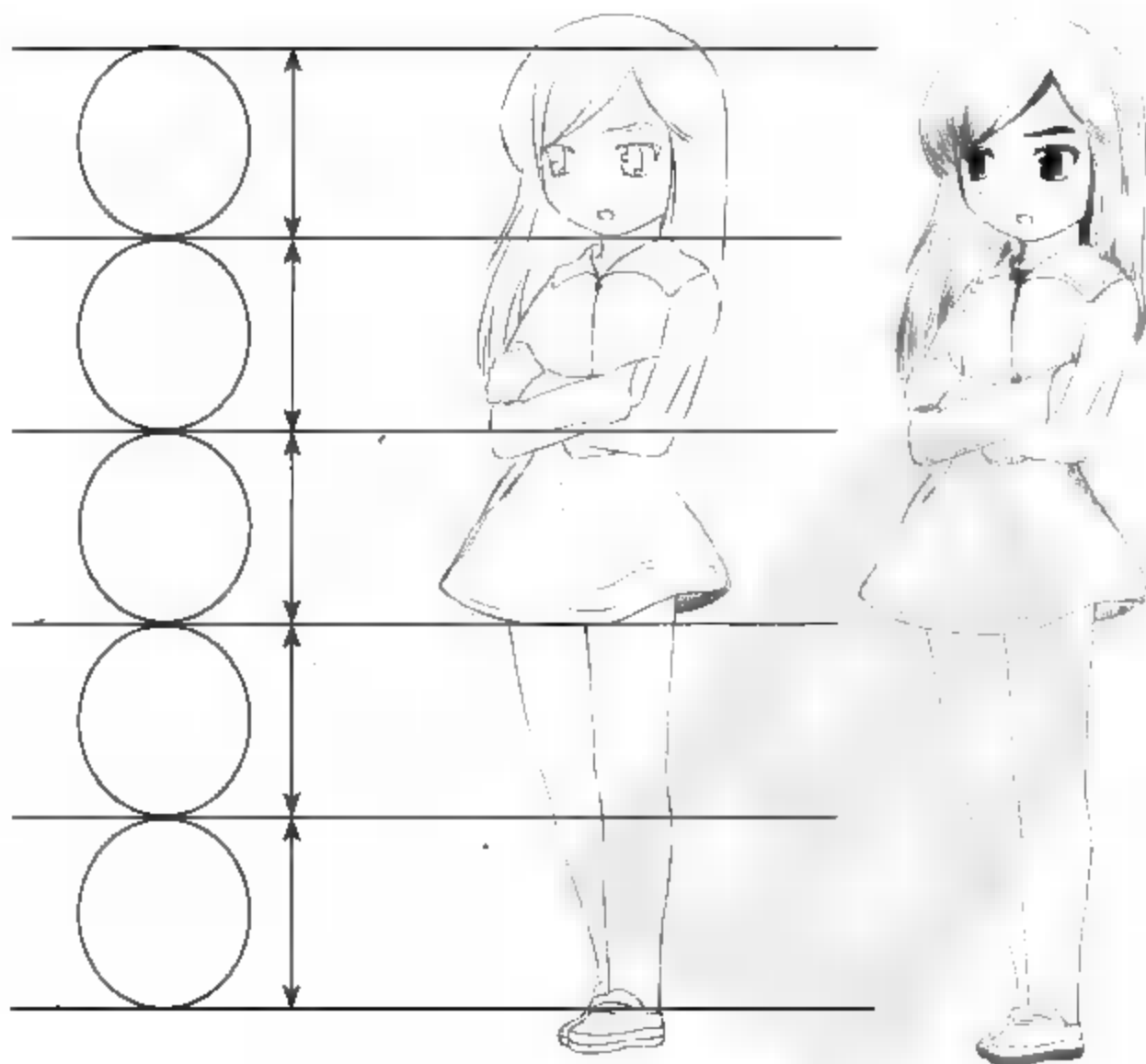
在绘制人物时，可以适当将头身比例做些调整（一般幅度在4～4.5头身之间），这是因为由于受到服装、鞋子和动态等因素的影响，调整半头高能够更好地营造人物整体形象。

5头身的人物比例示意图

■头身比例的人物构成相对来说会简单一些，这个高度常用来表现青年时期的人物造型。

5头身比例的人物高度，就是将5个头部高度加起来的总高度（将全身的高度平均分成5等份，其中一份的高度就是头部的高度）。

5头身高的人物，■部的长度一般占全身的一半（2.5个头的高度）。但有时为了强调身材的修长感，可以适当地缩短大■的长度，拉长小腿的长度。

5头身比例的美少女造型变化丰富，在少女漫画中经常使用发型、服饰等元素来塑造人物的性格特征。

5头身的人物表现

根据不同的剧情需要，可以用不同的头身比例来表现人物，头身比例越大的人物在视觉上越高大，身材也越修长，反之头身比例越小的人，会给人以可爱的感觉。

此人物为5头身，在动漫人物比例中处于中间位置，身体明显变短，但比例匀称，适用于不同的漫画风格。

5头身比例的人物在动漫中不是很常见，这种比例的人物和6头身人物的感觉差不多。

在绘制人物时，可以适当将头身比例做些调整（一般幅度在5~5.5头身之间），由于受到外界因素的影响，提高到5.9头身能够更好地营造人物造型。

Q版人物肢体语言的表现

委屈时的肢体语言

配合人物的面部表情，双手托在下颌处，膝盖并在一起，身体向后仰并缩在一起，一副害怕委屈的样子。

焦急时的肢体语言

配合人物的面部表情，在焦急的同时，一只手在招呼某人，一只手扶在膝盖上，一副十万火急的样子。

祝福时的肢体语言

这是一个仰视的动作，透视比较大，但依然可以看到人物双手抱拳举在胸前，甜■的表情衬托了人物当时的心情。

兴奋时的肢体语言

眉飞色舞的表情，配合伸展的四肢，体现人物兴奋的情绪。

嘲笑时的肢体语言

诡异的表情，一只手伏在嘴边，全身缩在一起。一副鬼鬼祟祟的样子。

高兴时的肢体表现

小女孩一只手扬起，眼睛眯成一条缝，嘴巴张开，身体前倾。可以看出是跟熟人打招呼的样子。

人物一只眼睛眯起，嘴巴大张，手自然地张开，体现了人物开心时的状态。

这个人物的动作比较少，一只手摸着头，嘴巴张大的样子，但足以看出他此刻高兴的心情。

小男孩开怀大笑，左腿抬高，双手伸展。手舞足蹈很开心的样子。

这个人物的动作比较少，一只手摸着头，嘴巴张得大大的样子，但足以看出他此刻高兴的心情。

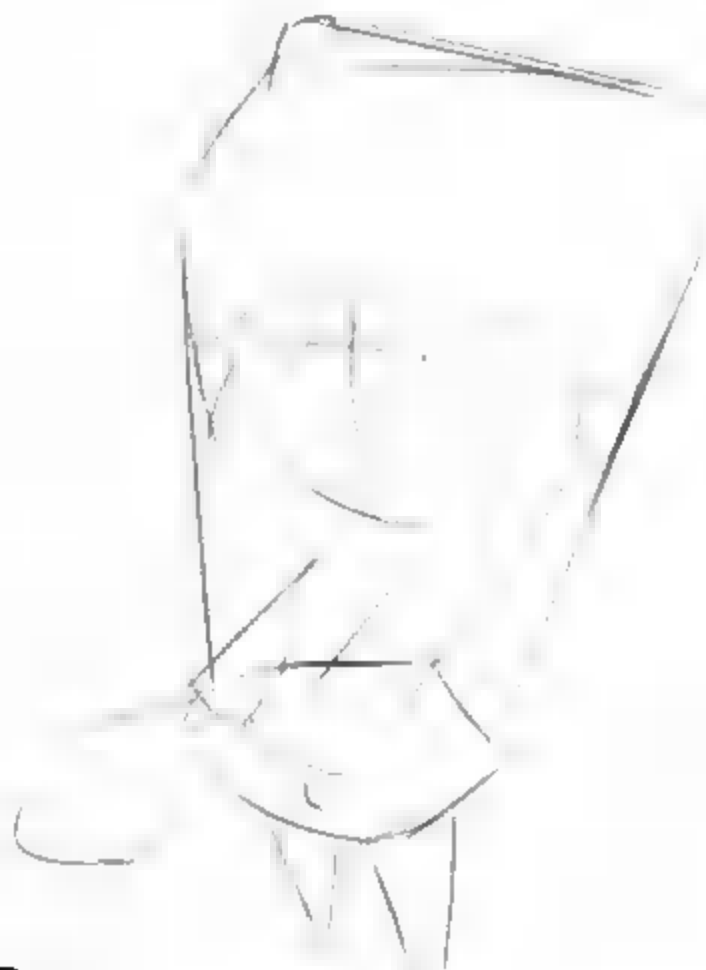
这个人物的动作比较少，一只手摸着头，嘴巴张大的样子，但足以看出他此刻非常喜悦的心情。

这个人物的动作比较少，一只手摸着头，嘴巴张大的样子，这样就可以更好地表现出喜悦的心情了。

这个人物的动作比较少，一只手摸着头，嘴巴张大的样子，以表内心的喜悦。

❶

在确定了人物基本形态后，使用简单的线条来确定人物的基本动态，然后描绘出全身的外轮廓。

❷

在起稿的基础上，对人物整体进行深入绘制（包括发型。五官、四肢和服饰等）。

❸

下面继续对人物进行深入刻画，将头发、四肢和服饰的外形清晰化。

❹

下面为人物添加阴影效果，使人物形象更加明显，画面更具立体感。

悲伤时的肢体表现

这个人物的手部握拳，紧紧地缩在一起，嘴巴张开，泪水流出来，可以看出人物哭得很厉害。

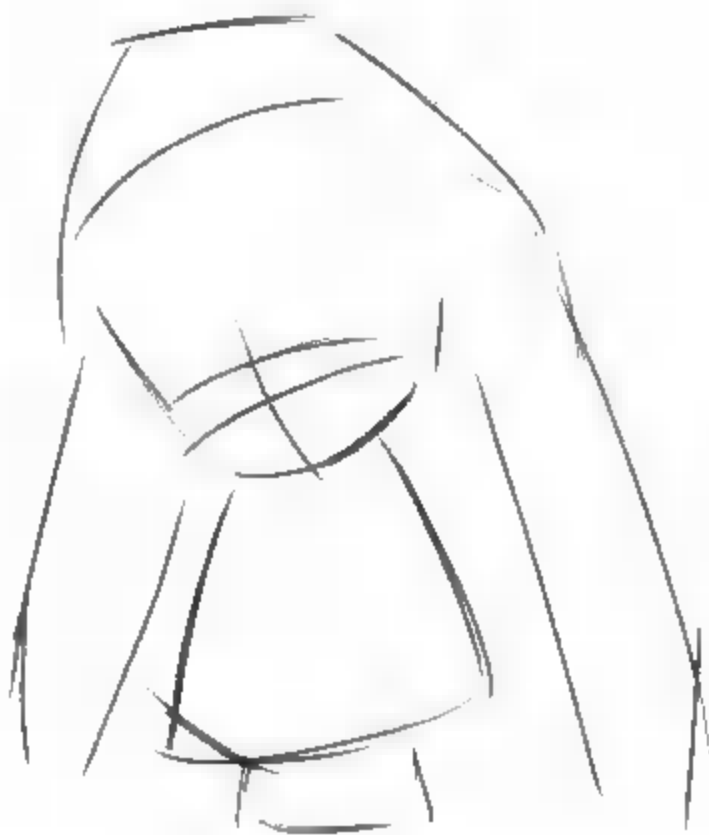
人物头部无力地歪向一侧，目光向下凝视，一副很委屈的样子。

小女孩坐在地上，双手放在腿上，目光呆滞、两眼无神，嘴巴下憋，充满了无助感。

该人物没有太多的动作，只是头很无力地转向一侧，看起来非常沮丧的样子。

人物垂着头，浑身无力的样子，目光呆滞，感觉是为某些事情而伤心。

人物跪在地上，头部向前探视，目光看着斜上方，给人以很胆小的感觉。无助的眼神，体现了人物哀伤的心情。

❶

在确定了人物基本形态后，使用简单的线条来确定人物的基本动态。

在绘制时注意将其大致轮廓绘制出来即可。

❷

在初步线稿的基础上，用较细的线条描绘人物的外轮廓（如头发、五官和大致的服饰等）。

❸

下面继续对人物进行深入细致地刻画，使头发、四肢和服饰的外形开始变得清晰化。

在绘画时注意眼神的刻画，以及线条的轻重把握。

❹

下面为人物添加阴影效果，以增加画面的层次感和立体感。

在绘制阴影时，先为人物局部添加调子（如头发、五官和衣服上的重要位置）。

❺

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样便完成了最终的绘制。

在绘画时注意线条的粗细和轻重的变化。

该图表现了人物在受到惊吓时的状态，由于受到刺激，人物的眼睛瞪大，瞳孔缩小，嘴巴夸张地张着，四肢僵硬呆住不动的样子。

我们在漫画中时常会见到的动作——人物在受到惊吓时准备逃跑的样子。

该人物眼睛空洞，表现的是受到惊吓后的僵直状态，感觉人物半天回不过神来的样子。

图中人物受到惊吓后，很长时间停留在这件事情中，忘记了自己的下一个活动。

图中女孩的受惊吓程度不大，只是睁大眼睛，嘟起嘴巴而已。身体向前探、双手伏在地上，像是发现了什么。

该人物没有太多的动作，只是双手搭在身前，这个动作表现在受到惊吓后有些腿软的感觉。

图中人物像是受到了什么事物的吸引而抬起头来，惊讶的表情、双手紧握在胸前，无法理解眼前的事物。

1

· 确定人物的基本动态，明确人物重心及四肢的位置。

用简单的线条描绘出全身的轮廓（头部、四肢等）。

通过面部基准线来确定五官的位置。

2

在线稿的基础上继续加强人物头发、五官、四肢和衣服的绘制。

在绘制时注意线条轻重、粗细的变化。

细致地描绘出五官的轮廓，睁大的眼睛和张开的嘴巴足以表现人物惊讶的状态。

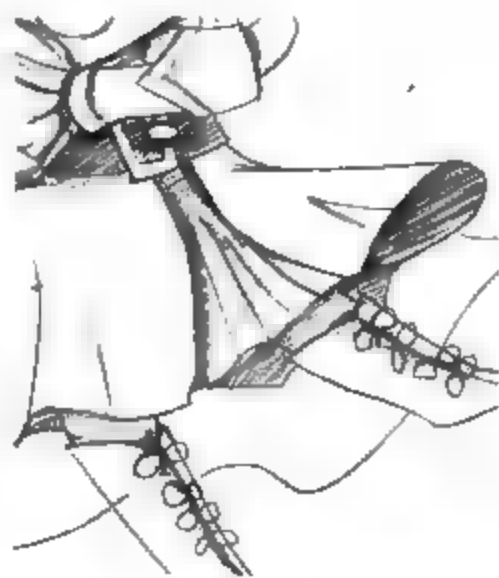
3

接下来对线稿整体进行细致的调整，并对头部进行深入的绘制，绘画完成，后使用橡皮擦工具将起稿线擦除，以查看效果。

在绘制眼睛时将其内部结构画出来，同时眼神和表情的刻画也很重要。

4

在原有调子的基础上对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出。

在绘画时注意阴影的绘制，要保持画面整体的平均感。

通过添加阴影使人物的四肢动作更加生动形象。

苦恼时的肢体表现

该人物双手抓头，两脚呆呆地站在地上，烦恼的表情，为眼前的事物发愁。

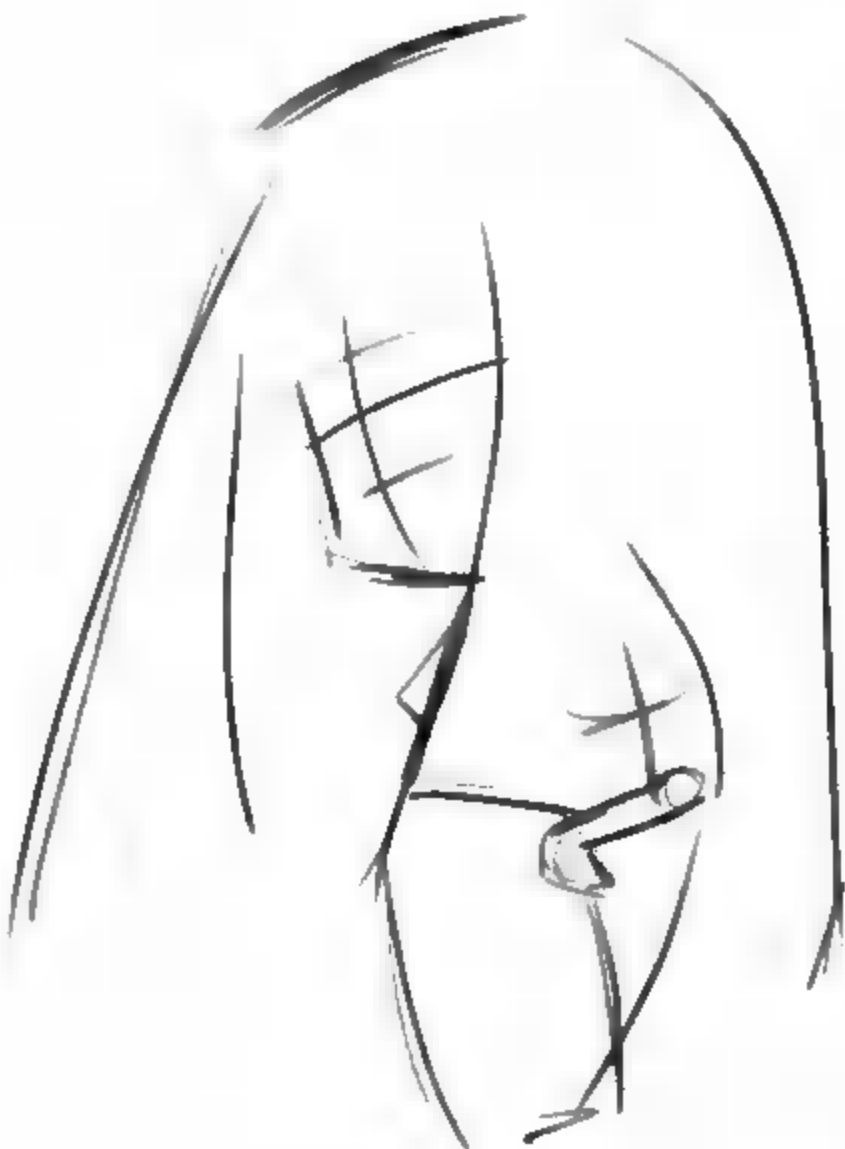
图中女孩坐在地上，双手扶着膝盖，眼睛看着斜上方，一副无奈的样子。

图中女孩一副焦急的表情，双手紧握，腿呈“X”型站姿，为想不出办法而苦恼。

图中女孩拿着某物，很不情愿地递过来，心中郁闷又不知该如何是好。

1

在确定了人物姿态后，首先用简单的线条画出人物的外轮廓及基本动态。

在绘制时可以借助轮廓线来确定头部、身体及四肢的位置。

2

在上一步线稿的基础上对人物的头发和衣服进行深入绘制。

在绘制时注意身体比例的把握。

3

接下来为人物添加细节（如头发、五官和衣服等）。

在绘制五官时，注意眼神的把握和表情的刻画。

接下来对人物进行整体的调整，绘画完成后使用橡皮擦工具将多余的草稿线删除。然后为人物添加阴影效果，以增加画面的层次感。

在绘制阴影时注意眼睛的细节表现及光线对阴影的影响。

5

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样便完成了最终的绘制。

在调整线稿时，注意线条轻重、粗细的把握。

如果条件允许我们可以根据自己的喜好，绘制出自己喜欢的人物形象。

愤怒时的肢体表现

人物眼睛圆瞪，紧握双拳，两腿一前一后站立分开，紧闭着嘴巴，表示他已经处于非常生气的状态。

该人物眉毛上挑，瞪大了双眼，紧握拳头，模样让人觉得已经愤怒至极了。

该人物双腿开立地站着，两手偏向一侧，有备而来的架势，面容严肃，目光直视前方，有一种愤怒的情绪。

当人物不高兴的时候动作就会收敛很多，表情凝重而严肃。

该人物肩膀耸起，眼睛眉毛紧紧皱在一起，身体前倾，一副要向前冲，发泄怒火的模样。

人物头部略微扬起，脸部偏向一边，表达了人物不认可的态度，很不服气的样子。

该人物的怒火已经爆发出来了，瞪大了的眼睛，张开嘴巴感觉正在大吼大叫。

确定人物愤怒时的基本动态，以及头部和身体的比例关系，大致地绘制出人物的外轮廓。

在绘制时用松弛的线条描绘出全身的轮廓，并利用面部基准线来确定面部朝向。

在草稿线的基础上，继续添加人物的外轮廓（如头部和服饰等）。

在绘画时注意保持人物的基本形态。

3

继续为人物添加细节（如头发和服饰等）。

4

接下来对线稿整体进行细致的调整，并加深对细节的刻画，主要是将人物的五官详细地刻画出来。

五官的绘制是很重要的，要表现出人物的愤怒感觉不能只通过动作的绘制，还要经过人物表情的渲染，才能更有说服力。

5

调整线条，将人物四肢、五官和服饰清晰化。描绘、整理头部线条时注意把五官轮廓清晰化。

在绘制时注意人物表情的刻画及眼神的把握，另外注意四肢动作的协调性。

6

接下来对线稿进行细致的整理和添加（如头发、五官结构和服饰细节等）。绘制完成后，利用橡皮等修改工具对线条进行修整，擦除多余的轮廓线。

在绘制时注意细节部分的表现。

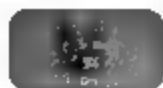
7

最后为人添加阴影效果，使画面的层次感更加突出，这样就完成了最终的绘制。

绘画时要注意线条的方向和轻重。

第四章　动起来的Q版人物

人物动姿形态万千，要绘制出[illegible]的人物形象就要把握好人物体态、身材比例及结构等要素。人物的性格特点和气质会透过动作表达出来，而[illegible]在运动时表现出来的力量感和节奏感都有强烈的感染力。本章[illegible]们就来学习一下人物动态的绘制，通过本章的学习，大家会对动漫人物动态有一个整体的认识。

静态动作表现

人体站立的姿势是我们比较常见的姿态。人物站姿形态万千，绘画时注意把握好人物体态。身材比例及结构等要素。

人物站姿的绘制方法虽大致相同，但不同的细节就能表现出人物不同的特征。

站姿的绘制要注意人体的平衡感，在静态中求变化。

悠闲的站姿

这个站姿是在人物很放松的状态下进行的，通过人物的面部表情和站立姿态可以体现这一点。

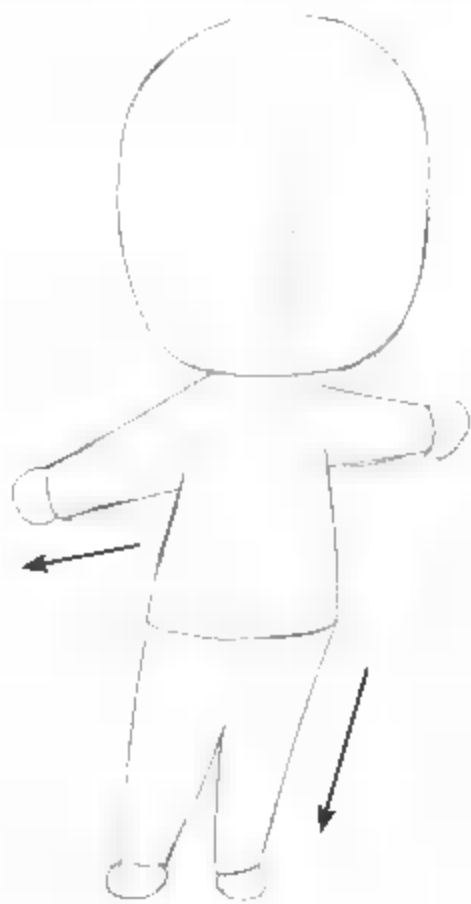
头部微微倾斜，双手交叉地叠放在一起、身体呈现出自然向前探视的动态，绘制时注意双臂的比例关系，手部和腰部的位置。

通过简单的结构来表现人物的动态，虽然人物的腿部被大大的裙子遮住了，但在绘制时要明确腿部的位置。

悠闲的站姿，在绘画时注意人物姿势与表情的协调性。

玩耍时的站姿

人物在玩耍时抓住瞬间的一个静态动作，甜美的笑容加上欢快的肢体动作体现了人物当时的心情。

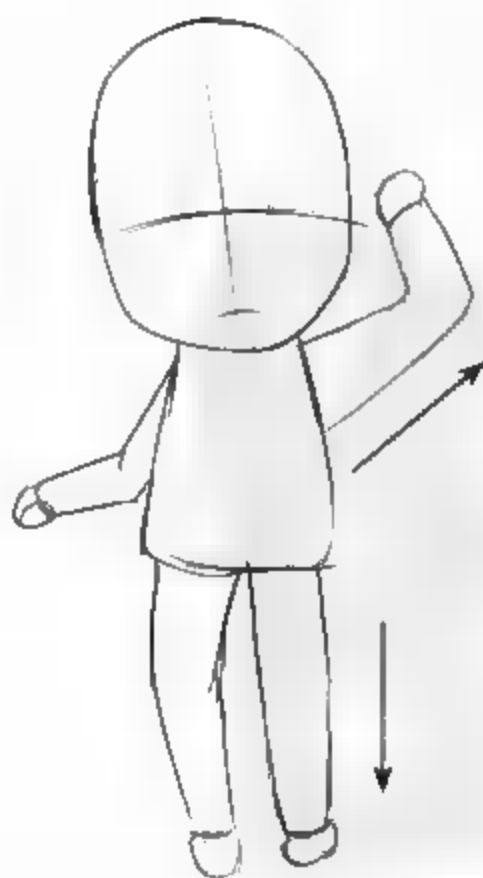
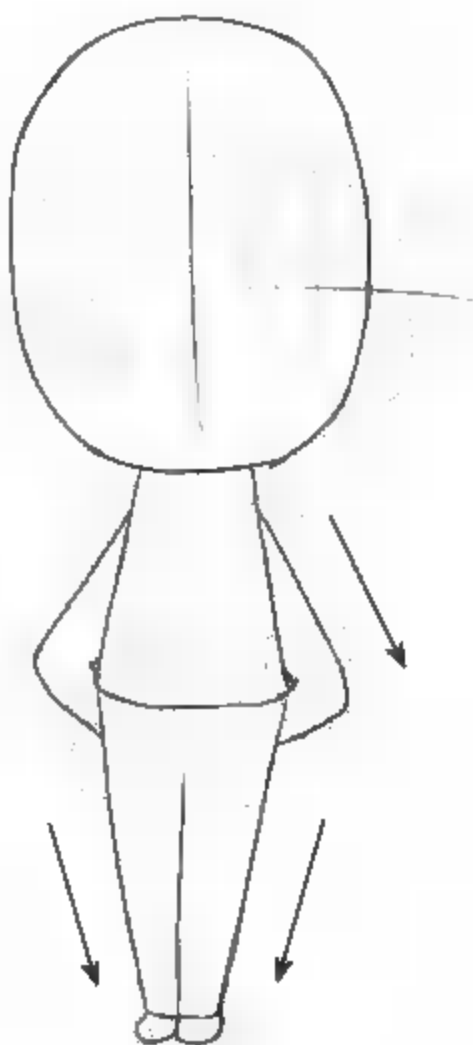
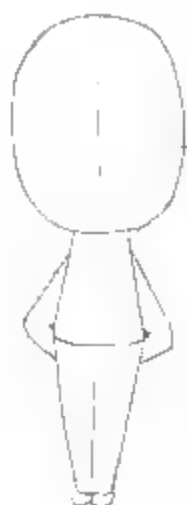
身体向前倾斜、双臂张开、腿部自然开立的动态，在绘画时要注意掌握好动作的平衡感。

通过简单的结构来表现人物的基本动态，注意身体倾斜度的把握。

绘制玩耍时的站姿，要抓住动作轻盈欢快的特征。

俏皮的站姿

不规则的站立姿势，一只手举起做出俏皮的动作，另一只手自然地放在腰间，腿部呈不规则的开立状态，在绘画时要注意动作的协调性。

通过简单的结构来表现人物的基本动态，标出人物的面部朝向和四肢的位置即可。

俏皮的站立姿态，举起的手部，为人物的整体形象添加了活力。

通过简单的结构来表现人物的基本动态，注意头身比例的把握。

该人物的站立姿势很规矩，表情严肃、服装正规，体现了人物所处环境的需要。

身体笔直的站立着、双手背后、腿部笔直地并在一起，在绘画时要注意头身比例。

绘制该站立姿态时，要注意人物表情，以及服饰的搭配。

站姿的绘制

❶

使用简单的线条来确定人物的基本动态，描绘出全身的轮廓（头部、四肢和服饰的大致位置）。

绘制时注意线条要画得轻一些，以便后面添加。

❷

在线稿的基础上，明确五官的位置。

在绘制时注意身体比例的把握，以及头部、身体和四肢的准确位置。

在明确了五官的位置后，我们就可以在此基础上对五官进行深入的绘制。

❸

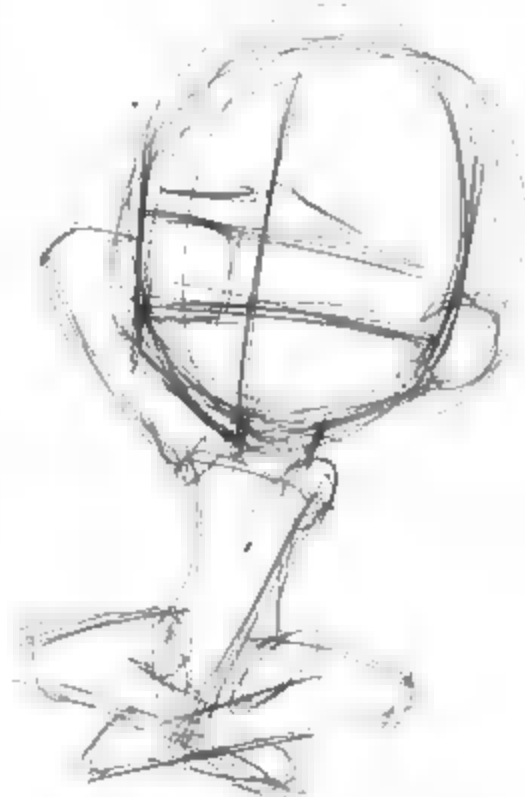
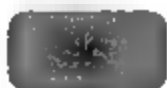
下面继续对人物进行深入刻画，将头发、四肢和服饰的外形清晰化。

在绘制头部时，对五官和头发清晰化，另外注意服饰上细节部分的添加。

❹

对线稿整体进行细致的调整，并加深对五官的刻画。绘制完成后，利用橡皮等修改工具将凌乱的起稿线擦除，以查看效果。

在绘画时注意阴影部分的表现。

添加阴影时要注意画面整体的平均感，要有强弱变化，这样才会使画面更具立体感。

不同的人物，性别不同、年龄不同，他们的坐姿也会不一样。平时我们要多观察实际中的人物坐姿，对我们的绘画会有很大的帮助。

坐姿的绘制同样也要讲求平衡，相对来说坐姿的绘制要比站姿简单一些。在绘制时注意腿部与身体的透视关系，特别要将大腿根部关节和膝部关节的动态绘制清楚。

绘制坐姿时，双臂的动态是表现的重点之一，它可以活跃画面的整体气氛，赋予人物生动感。

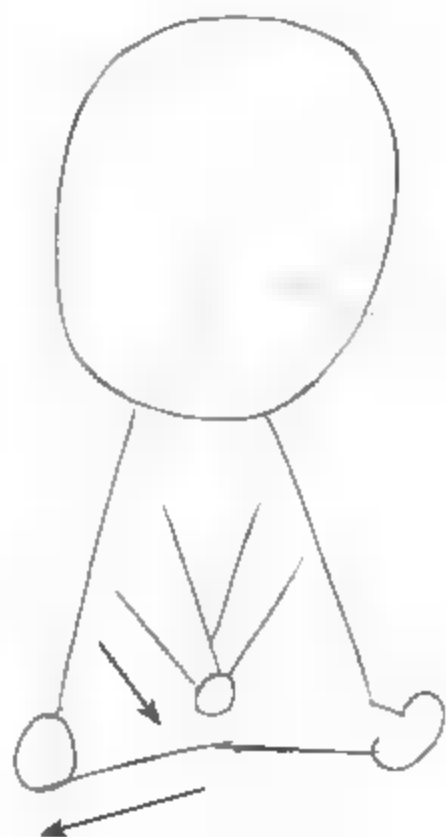
在绘制时要注意把握好整个身体的平衡感和动态的真实感。

绘制时要注意两个肩膀的位置，它决定了双臂和上半身的整体动态方向。

腿部的弯曲程度不同，膝关节的形状也会发生相应的变化。

玩耍时的坐姿

人物在玩耍时瞬间停顿的一个静态动作，通过表情我们可以看出，人物像发现新鲜事物而停下手中的动作。

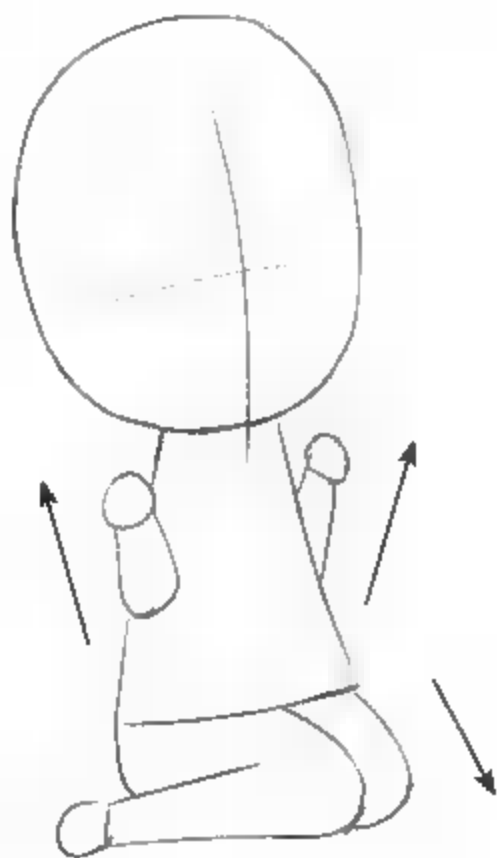
凝视的表情、头部微微倾斜、双臂收在两腿之间、腿部张开的动态，在绘画时要注意腿部的透视关系。

通过简单的结构来表现人物的基本动态，注意头部倾斜度及腿部透视的绘制。

绘制玩耍时的坐姿时，要注意表情和动作的搭配。

乖巧的坐姿

图中女孩一副开心的样子，双手做出调皮的动作，看上去有一个愉快的心情。

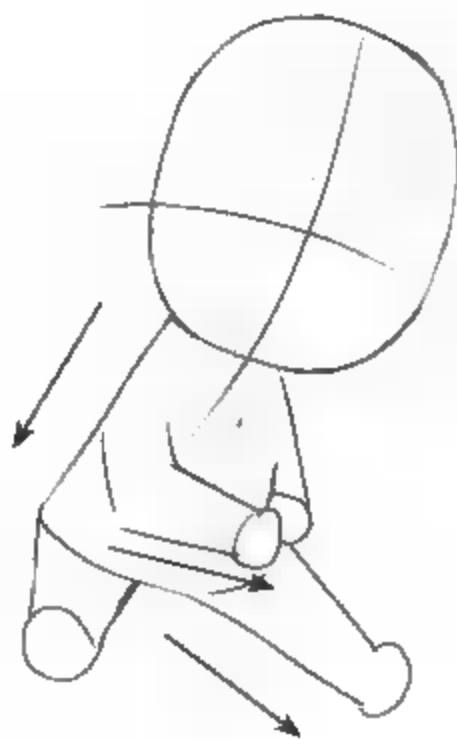
身体半侧地坐着、头部略微扬起、双手抬起，腿部偏坐着。在绘画时■注意腿部的透视关系。

通过简单的结构来表现人物的基本动态，注意四肢比例及透视关系的把握。

绘制该坐姿时，注意身体的扭转程度及四肢的比例。

忧郁的坐姿

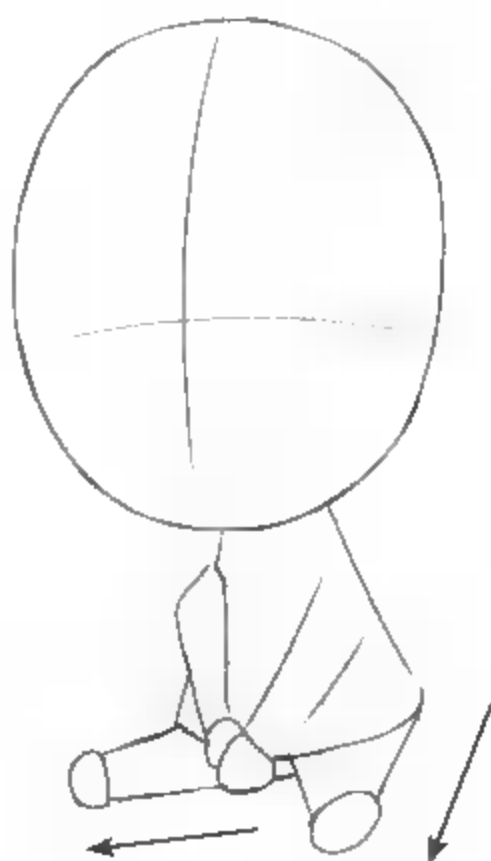
图中女孩无助的目光、悲伤的表情衬托了人物忧郁的心情。

身体倾斜地坐着、头部略微低下、双手无力地在胸前抬起，两腿自然分开。在绘画时要注意人物重心的把握。

通过简单的结构来表现人物的基本动态，虽然手臂被长长的衣服遮住，但在绘制时要明确手部位置。

绘制该坐姿时，要注意表情和动作的搭配。

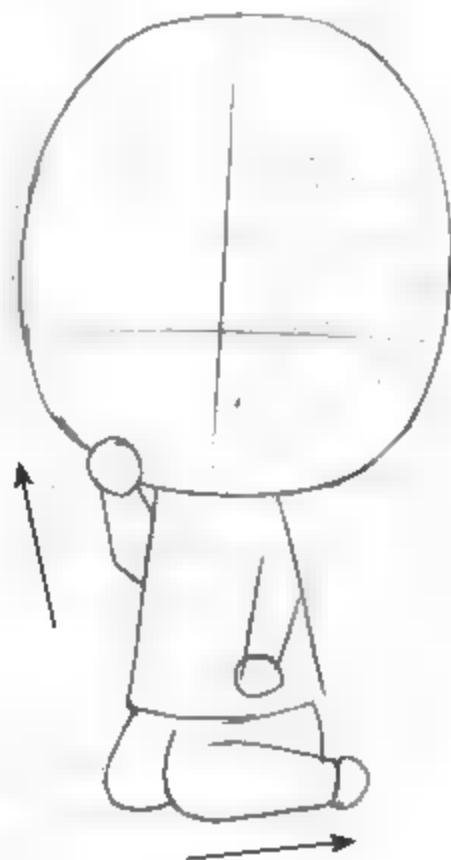
图中女孩目光专一、双手无意识地搭在腿上，像是在等待一件事情的开始。

人物的身体向前探着。手臂搭在腿上。了解了基本的动态后，在绘画时注意四肢的关系。

通过简单的结构来表现人物的基本动态，注意头身比例及视角的把握。

该视角的人物显得头大身子小，在绘制时要注意这一点，另外要把握好身体及四肢的透视关系。

顽皮的坐姿

女孩眯起一只眼、吐着舌头，一副搞怪的表情，抬起的手臂加强了人物特征的表现。

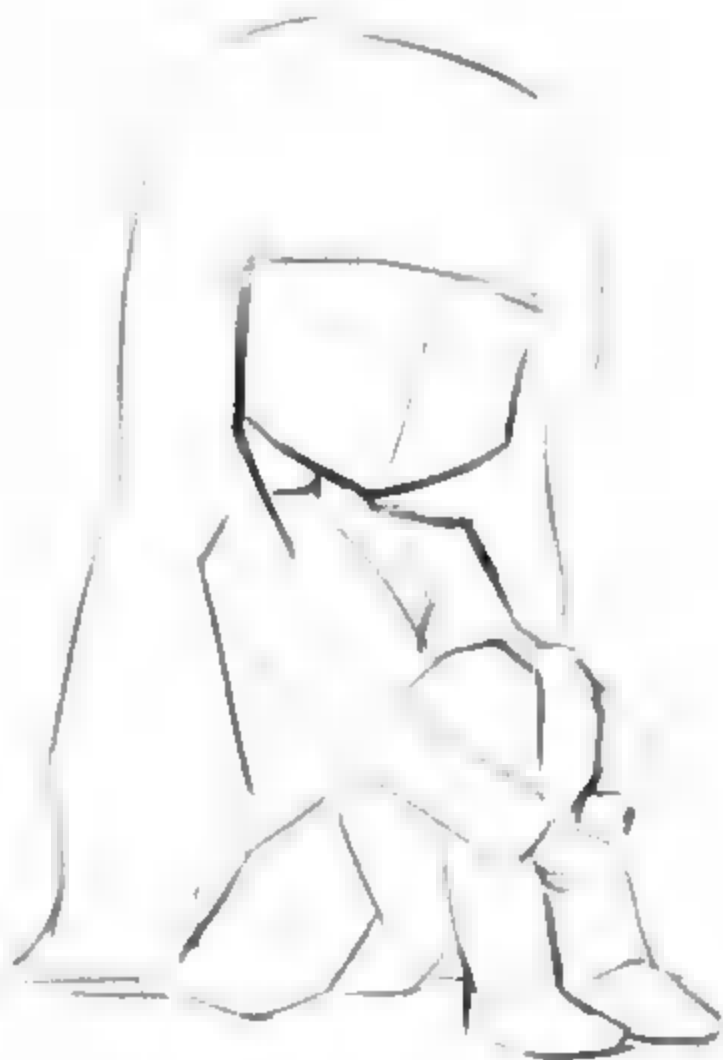
通过简单的结构来表现人物的基本动态，要将四肢的动态交待清楚。

人物调皮的表情，使整体动态赋予画面轻松动感的气氛。

绘制顽皮的坐姿时，可以将人物的表情和动作绘制得夸张一些，这样能够凸显人物特征。

坐姿的绘制

使用简单的线条来确定人物坐姿的基本动态，然后描绘出全身的轮廓。

绘制时注意线条要画得轻一些，以便后面添加。

❷

在线稿的基础上，对头发和服饰进行深入绘制。

在绘制时注意身体比例的把握。

❸

下面继续对人物进行深入刻画，将头发、四肢和服饰的外形清晰化。

在绘制头部时，可以通过面部基准线来确定五官的位置，另外注意服饰上细节部分的添加。

❹

对线稿整体进行细致的调整，并加深对五官的刻画。绘制完成后，利用橡皮等修改工具将凌乱的起稿线擦除，以查看效果。

在绘制时注意线条粗细和轻重的把握。

❺

通过绘制阴影来增加画面的层次感和立体感。

初步添加调子，不要画得太重，标明阴影位置即可。

❻

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样完成了最终的绘制。

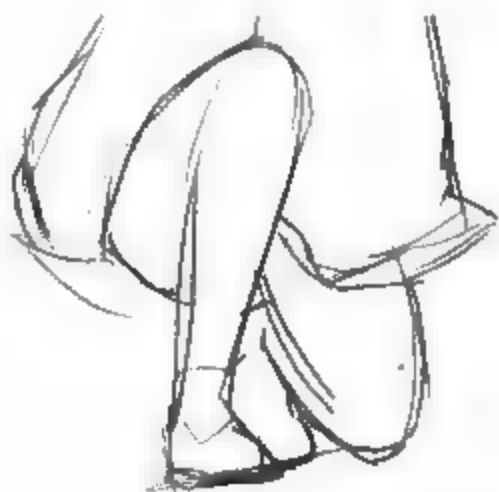
在绘画时注意衣服上细节的重点刻画。

使用简单的线条来确定人物的基本动态，描绘出头部、四肢和服饰的大致位置。

绘制时通过面部基准线来确定面部朝向。

通过面部基准线还可以确定五官的位置。

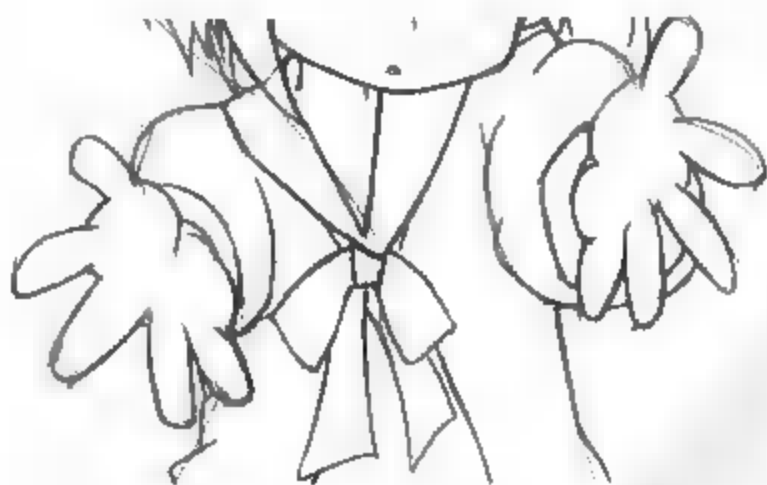
在线稿的基础上，继续进行深入绘制，明确五官的位置。

在绘制时注意身体比例的把握以及头部、身体和四肢的准确位置。

下面继续对人物进行深入刻画，将头发、四肢和服饰的外形清晰化。

在绘制时注意线条粗细和轻重的把握。

4

对线稿整体进行细致的调整，并加深对五官、服饰的刻画。

在绘画头部时注意眼睛内部结构的绘制。

手的视角比较特殊，在绘制时注意把握好透视关系。

❺

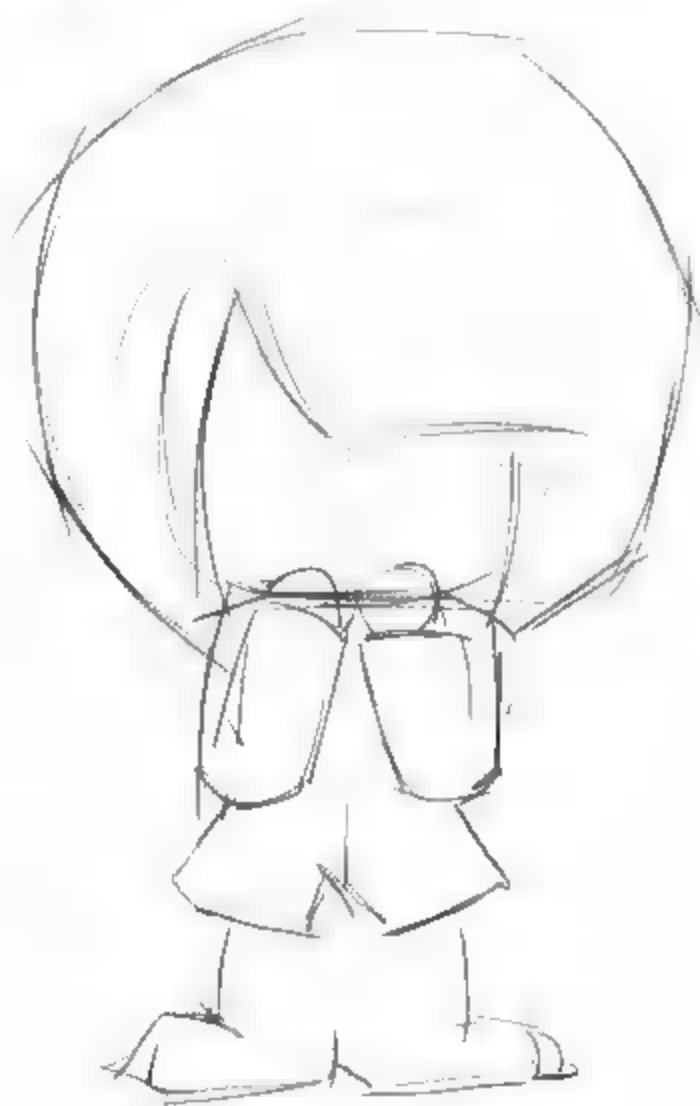
对线稿整体进行细致的调整，并加强对细节部分的绘制。绘制完成后，利用橡皮等修改工具将凌乱的起稿线擦除，以查看效果。

在绘制时注意线条的流畅性。

❻

完成线稿后，我们为人物添加阴影效果。通过绘制阴影来增加画面的层次感和立体感。

腿部一高一低地叠加在一起，透视和结构关系都比较复杂。在绘制时要特别注意双脚的位置关系。

❶

使用简单的线条来确定人物的基本动态，描绘出人物头部、四肢和简单的服饰等。

绘制时注意线条要画得轻一些，以便后面添加修改。

❷

在线稿的基础上，对头发、五官和服饰进行深入绘制。

在绘制时注意身体比例的把握及五官的准确位置。

❸

下面继续对人物进行深入刻画，将头发、四肢和服饰的外形清晰化。

在绘制时，要注意身体与双腿的协调性，把握好动作的平衡感。

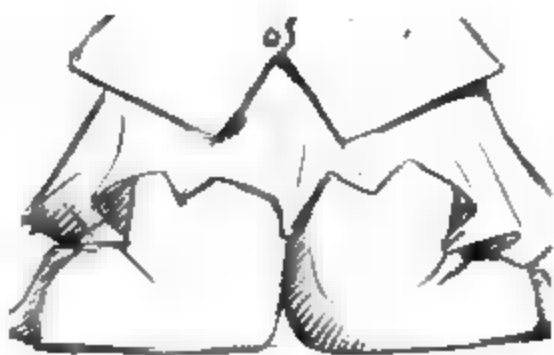
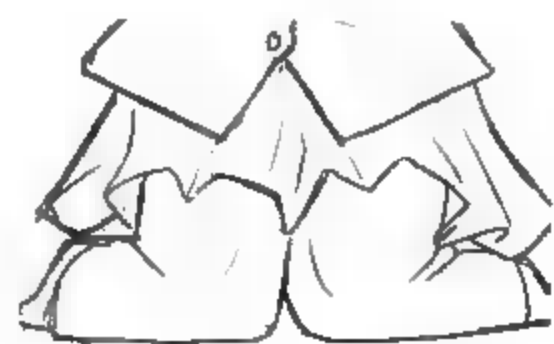
4

对线稿整体进行细致的调整，并加深对服饰的刻画。绘制完成后，利用橡皮等修改工具将凌乱的起稿线擦除，以查看效果。

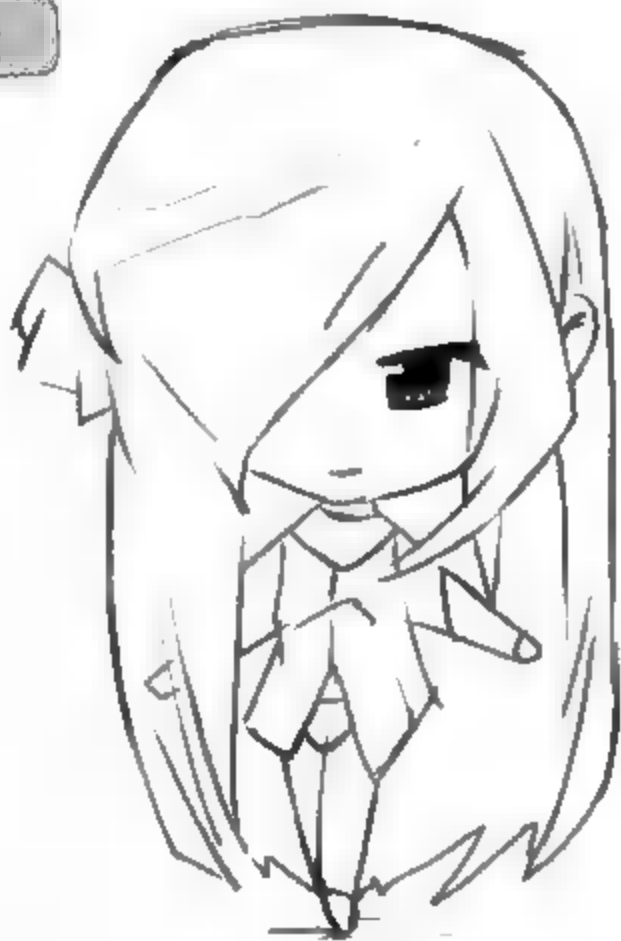
在绘画时注意衣服上褶皱的位置及线条的轻重把握。

5

接下来通过绘制阴影来增加画面的层次感和立体感。

在绘制时注意线条的排序、轻重的把握。

绘制跪姿时，双腿的位置很重要，找准两个膝盖的位置可以确定腿部的基本动态。

动态动作表现

走

通过走路的姿态可以有效地展示人物的性格及情绪。

在绘制时注意人物重心的把握，另外随着身体弯曲、伸展，服装会随着动态形成相应的挤压、拉伸的衣纹褶皱。在绘制时注意褶皱的走向。

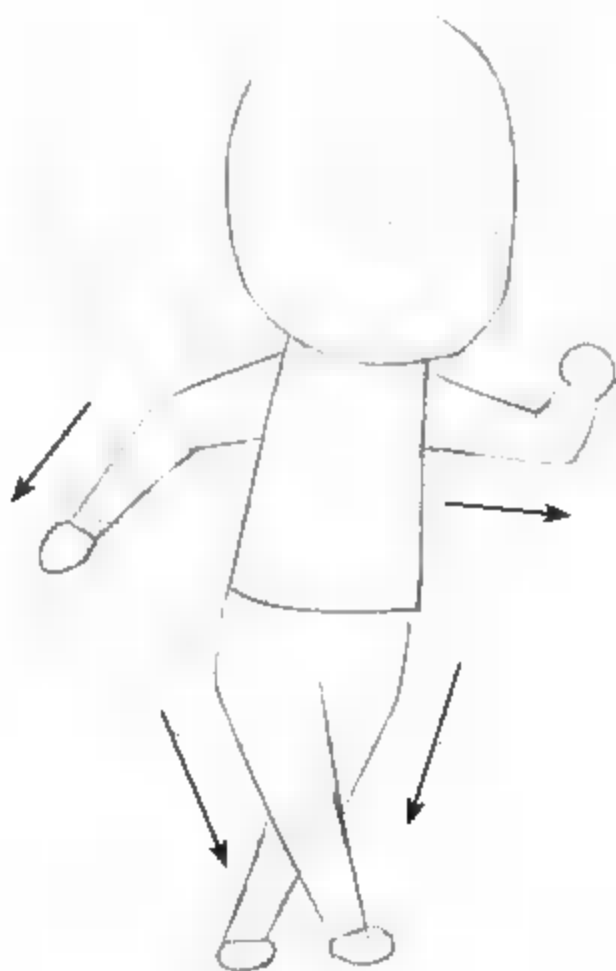
人物的走姿与站立姿态比较相似，一动一静，走姿是在动态中寻求平衡，我们绘画时要掌握好动作的平衡。

绘制步行的动态实际上是截取了人物走动中的一个瞬间，所以一定要掌握好动作的平衡感。

生气时的走姿

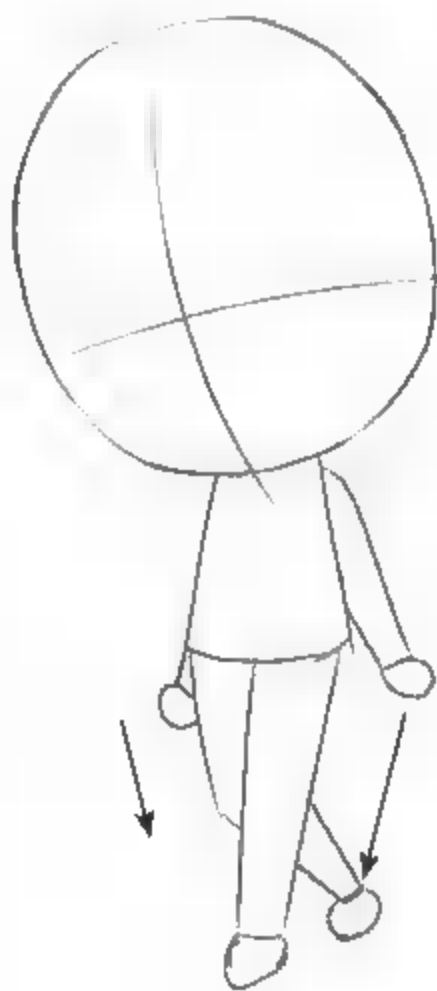
通过观察人物形象我们不难发现这是一位正怒气冲冲赶往某地的人物，愤怒的表情、抬起的双臂，充分表现出了人物特征。

身体呈倾斜状态、手臂的摆动幅度较大、腿部交叉向前迈出。在绘画时要注意人物重心的把握。

通过简单的结构来表现人物的基本动态，在绘制时要明确四肢的位置。

由于人物走路的速度太快，上身的摆动幅度较大，下身有种明显跟不上的感觉。在绘制时注意这一点。

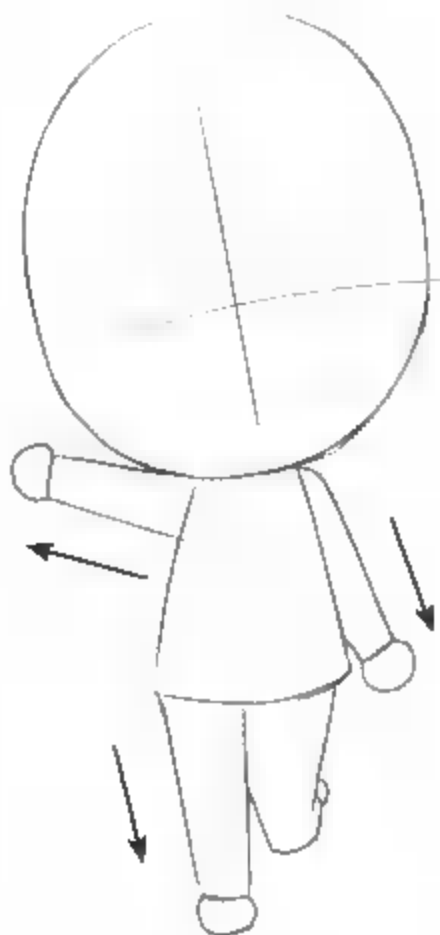
缓慢的走姿

该人物走路的动作幅度较小，可以体现出少女温文尔雅的个性。

头部呈倾斜低下状态、手臂自然垂下、腿部一前一后向前迈出。在绘画时要注意四肢的协调性。

通过简单的结构来表现人物的基本动态，通过看步子的大小，可以确定人物走路的快慢。

正常的走姿

人物在正常走路时，脚步迈出后，身体的高度就降低，当一只脚着地而另一只脚向前移至两腿相交时，身体的高度就升高，整个身体呈波浪形运动。

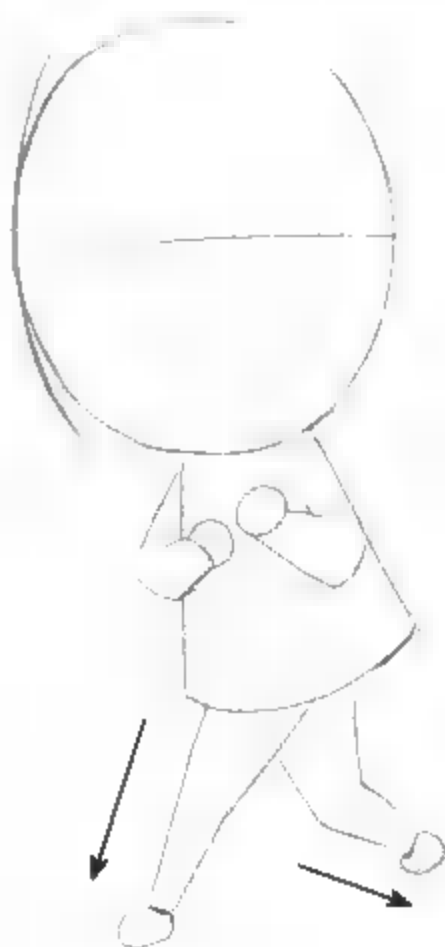
在绘画时要注意，同侧的手和脚摆动的方向是相反的，离地的脚，膝盖偏低。在静态中求变化。

通过简单的结构来表现人物的基本动态，注意头部的倾斜状态。

在绘制时要注意侧面被挡住的腿部的透视关系，另外注意脚的方向。

上学路上1

直视的目光看着前方熟悉的路，双手抓着背在肩上的书包，大步地向前赶路。充分体现了人物急忙上学的心情。

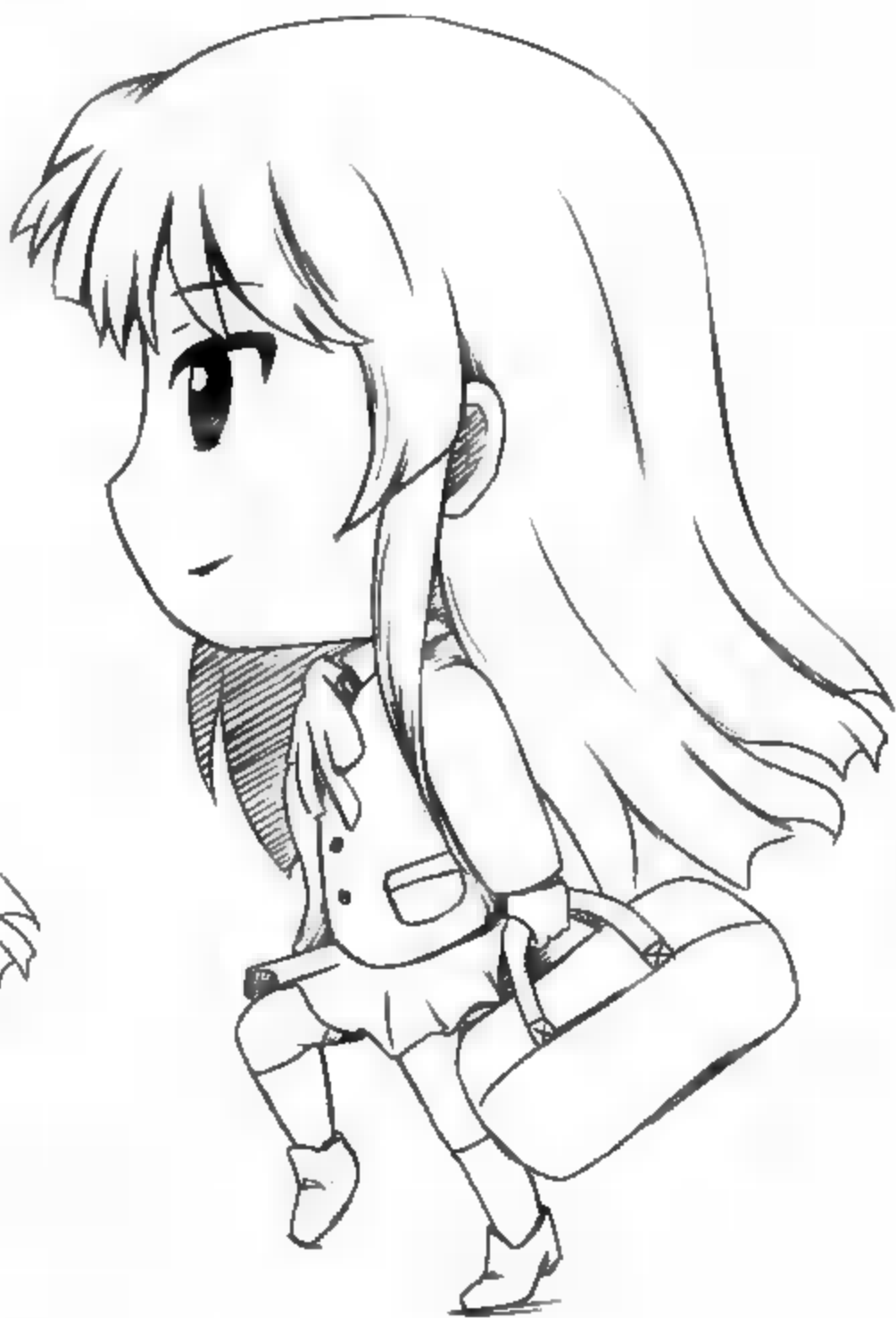
在绘制时注意人物角度、动态的把握，另外要注意四肢的协调性。

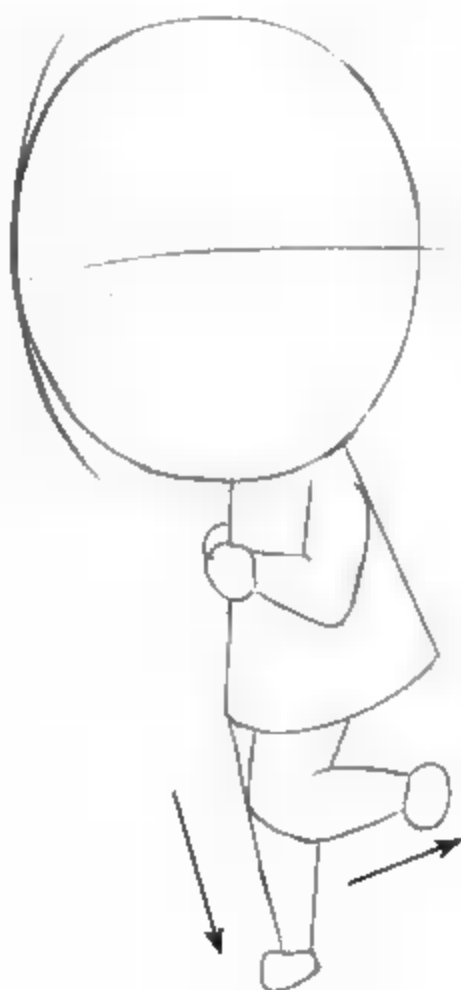
通过简单的结构来表现人物的基本动态，在绘制时要明确手臂的位置及腿部的分开程度。

通过“近大远小”的原理，我们可以根据人物脚部的大小，推算出迈步的大小。

凝视的眼神，迈开的步子在不经意间流露出急切的神态，渲染了画面的气氛。

在绘制时注意人物头身比例及腿部抬高的程度。

通过简单的结构来表现人物的基本动态，人物目视前方、手臂自然垂下、一条腿抬起呈迈出状态。

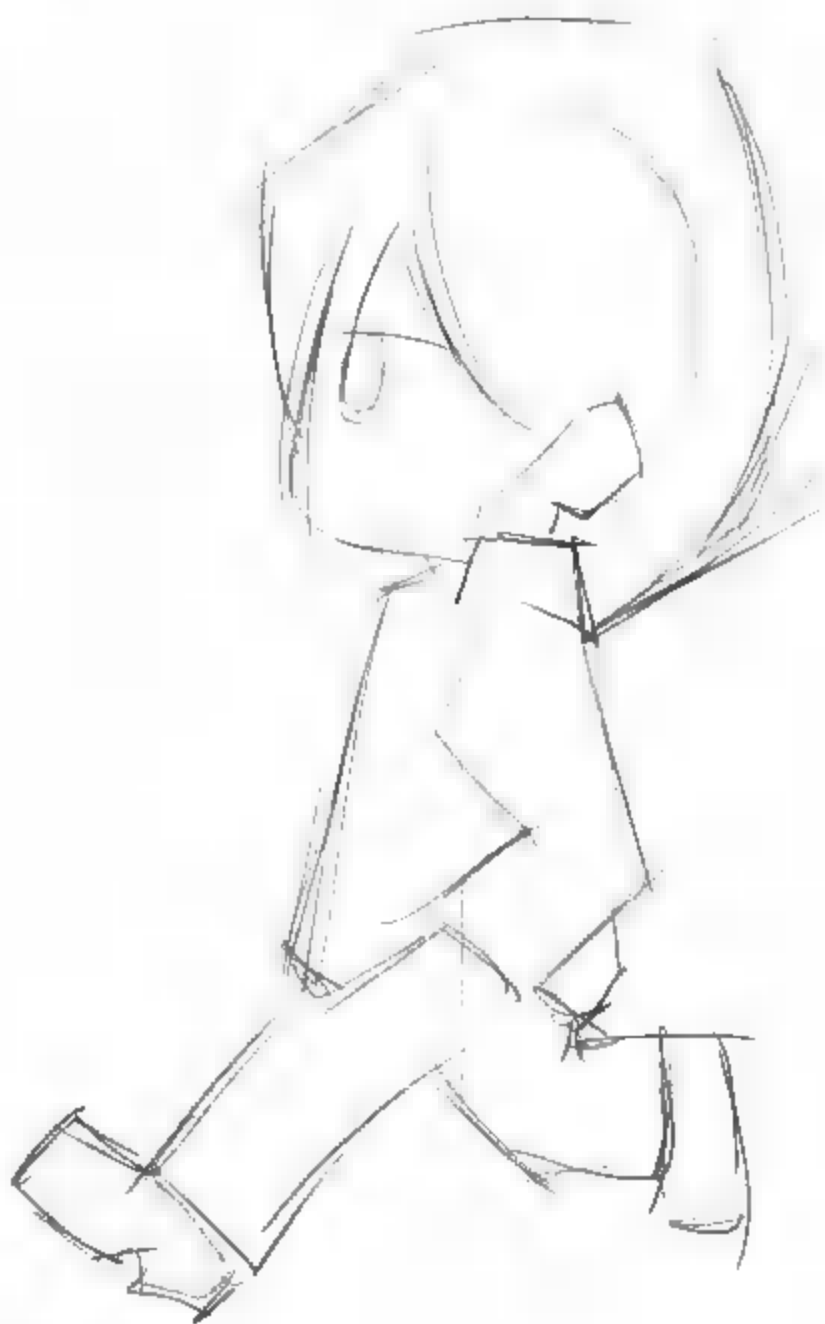
上学路上3

通过人物的表情和紧扣书包带的双手，可以看出人物此时紧张的状态，充分表现出了人物特征。

在绘制时注意手部的摆放位置及腿部的抬高程度。

通过简单的结构来表现人物的基本动态，头部和上身向前倾斜、双手扣在胸前，腿部交替迈出的动态。

走姿的绘制

❶

使用简单的线条来确定人物的基本动态，然后描绘出全身的外轮廓。

绘制时注意线条要画得轻一些，标明具体位置即可。

头发是附着在头部上的，在绘制时要注意头发和头部的厚度。

在起稿的基础上，对人物整体进行深入绘制（包括头发、五官、身体和四肢）。

在绘制时注意身体比例的把握以及头部、身体和四肢的准确位置。

腿部迈的步子很大，在绘制时要把握好人物重心，另外要注意膝盖的变化。

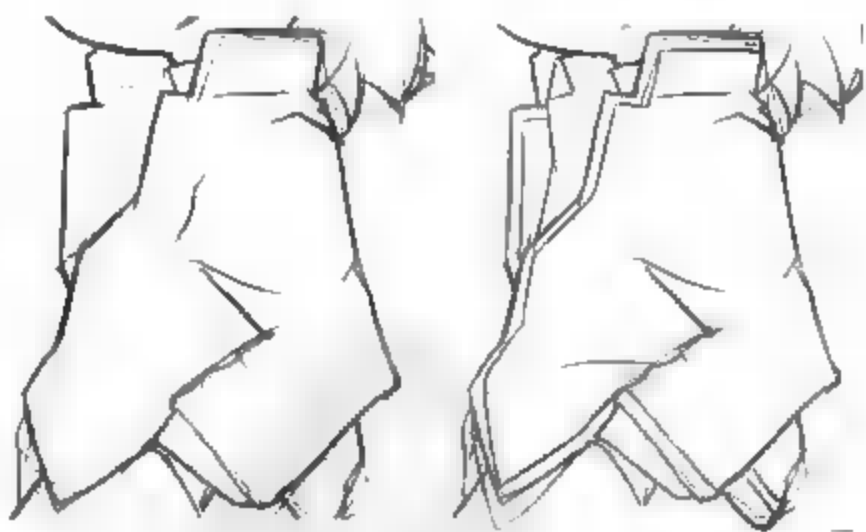
❸

下面继续对人物进行深入刻画，将头发、四肢和服饰的外形清晰化。

在绘制头部时，可以通过面部基准线来确定五官的位置，另外注意服饰上细节部分的添加。

❹

继续添加细节的绘制（如头发和服饰等）。

在绘画时注意线条的粗细和轻重的把握。

手部放在兜里，衣服会形成一定的褶皱，另外人在走路时腰间会形成一定的扭曲，在绘制时注意褶皱的变化。

5

对线稿整体进行细致的调整，并加深对五官的刻画。绘制完成后，利用橡皮等修改工具将凌乱的起稿线擦除，以查看效果。

在绘画时注意衣服上褶皱的位置及线条的轻重把握。

6

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样完成了最终的绘制。

在绘画时注意衣服上细节的重点刻画。

添加阴影后，由于走动所产生的衣服褶皱会更加明显。

跑

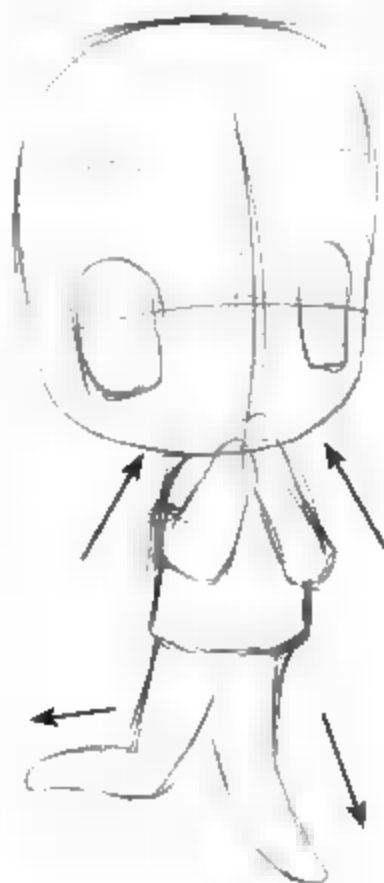
绘制跑步那一瞬间的姿态，就要抓住跑的特征。如通过头发的飘动和衣服间空气的流动，以及臂部和曲腿的动作力度来表现。

在跑步时身体呈高低起伏的波浪形，双臂的摆动幅度随跑动速度而变化。在绘制的时注意把握好身体重心及透视关系，另外要注意身体各个关节的变化。

人物在奔跑时，以腰为界，上半身和下半身成扭曲状态。在绘制时注意扭曲的程度，以及双臂与双腿的协调性，一定要掌握好动作的平衡感。

人物好奇的眼神。手部搭在嘴边、缓慢的步子，像是发现沿途的一些新鲜事物。

在绘制时注意人物重心的把握。

通过简单的结构来表现人物的基本动态，在绘制时要明确五官朝向及四肢的位置。

在奔跑时身体倾斜的角度与速度的快慢有关，速度越快，倾斜的角度越大。

大步奔跑

在跑姿的动态中，正面的跑姿是最难表现的。

绘制时要注意双臂与双腿的协调性，一定要掌握好动作的平衡感。将人物的重心偏重于着地的那条腿上。

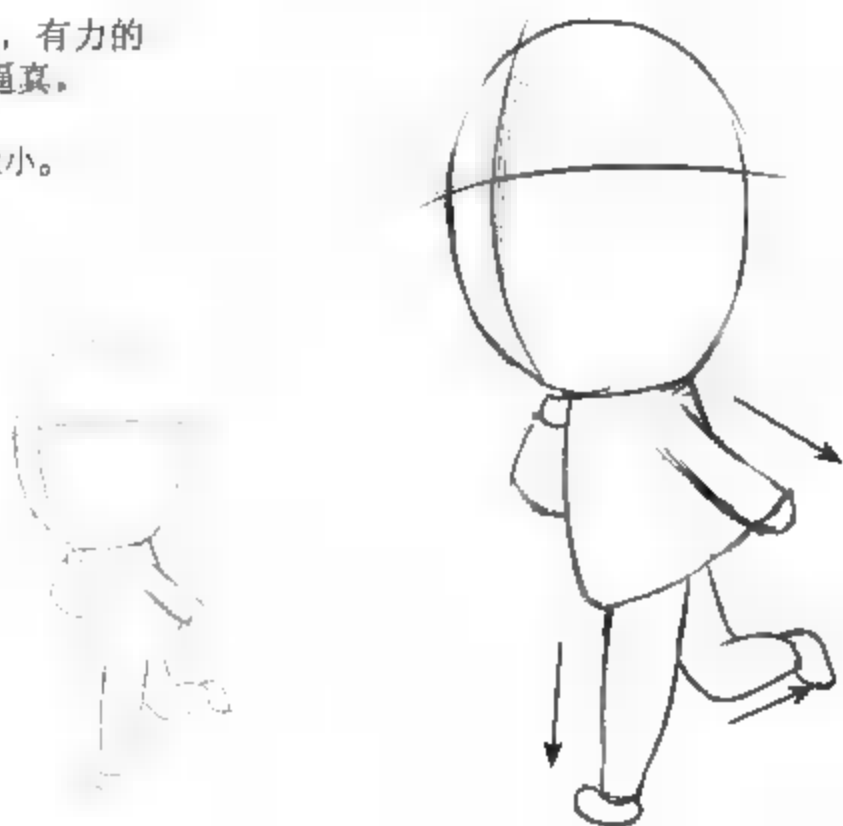
通过简单的结构来表现人物的基本动态，在绘制时要明确四肢的位置及人物重心的把握。

人物奔跑时双臂向上提起，双脚向前跨步，左右两侧交替向前，然后循环这个动作。

急促的跑

人物焦急、慌张的眼神，张开换气的嘴巴，有力的步伐，渲染了画面的气氛，使跑姿更加生动、逼真。

在绘制时注意四肢的协调性及手臂摆动幅度的大小。

通过简单的结构来表现人物的基本动态，在绘制时要明确四肢的位置。

通过人物的面部表情可以感受到，人物此时心急如焚的状态。

人物的眼睛占五官的很大比例，在绘制时注意这一特征。

❶

使用简单的线条来确定人物的基本动态，描绘出全身大致的轮廓。

绘制时注意线条要画得轻一些，以便后面添加和修改。另外可以通过面部基准线来确定五官的位置。

❷

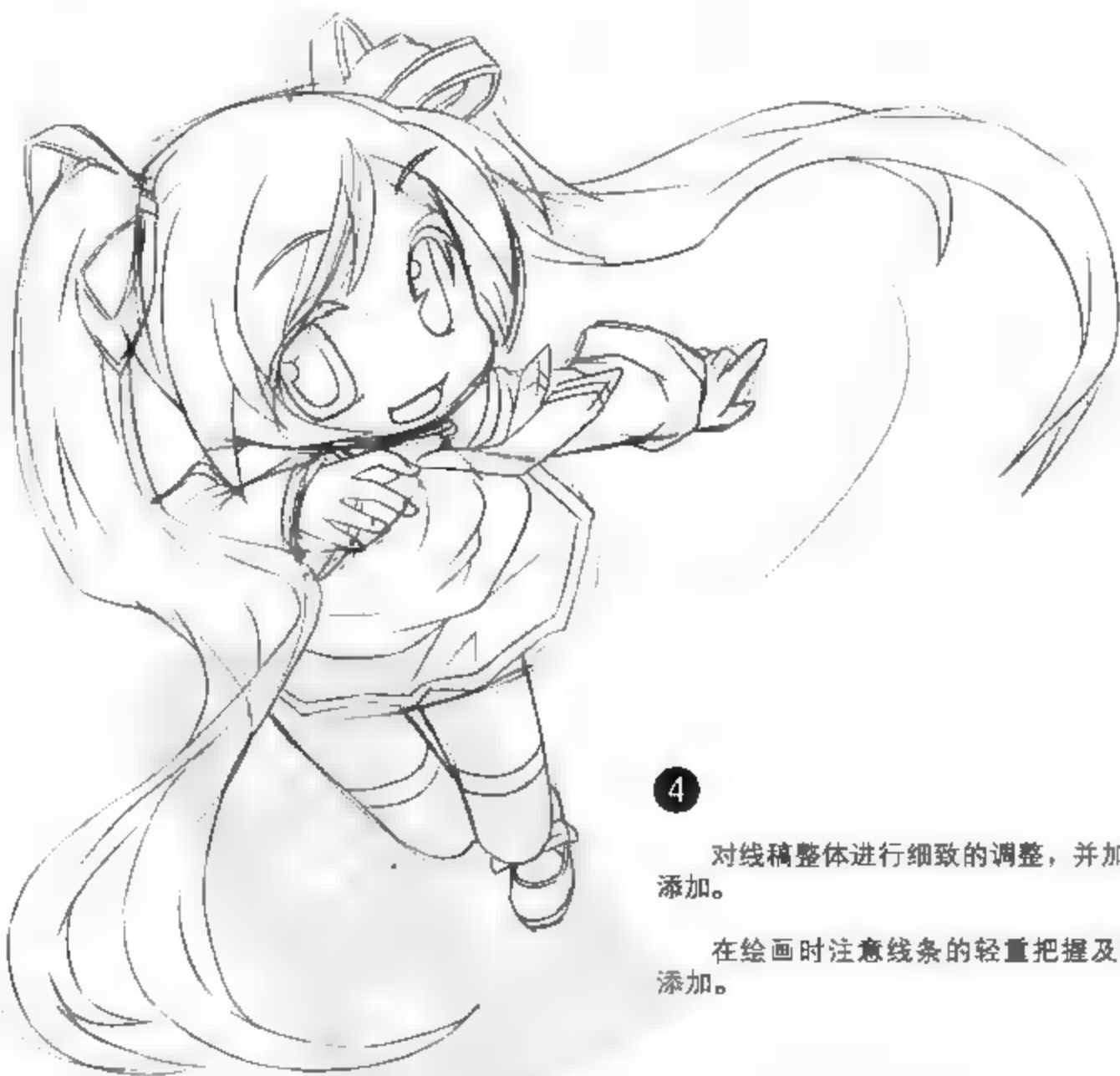
在线稿的基础上，对头发、五官、四肢和服饰进行深入绘制。

在绘制时注意视角的把握以及头部、身体和四肢的准确位置。

3

下面继续对人物进行深入刻画，将头发、四肢和服饰的外形清晰化。

在绘制头部时，注意头发的表现，另外注意细节部分的添加。

4

对线稿整体进行细致的调整，并加深对细节部分的添加。

在绘画时注意线条的轻重把握及头发细节部分的添加。

5

继续对线稿进行添加和调整。绘制完成后，利用橡皮等修改工具将凌乱的起稿线擦除，以查看效果。

在绘制时注意眼睛内部结构的表现。

6

接下来对线稿整体进行细致的调整，并加深对五官的刻画。

在绘制五官时注意眼神的把握。

7

继续加深对头部的绘制，使人物头部看起来更具立体感。

在绘画时注意阴影部分的添加及线条的排序。

8

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样完成了最终的绘制。

在绘画时注意衣服上褶皱的位置及线条的轻重把握。

跳跃是一个瞬间姿态，要在绘画中抓住跳跃的特征，如通过头发的上飘和衣服间空气的流动来表现。

跳跃有多种方式，有从高处往低处跳，也有原地跳跃。我们可以根据需要绘制不同的跳姿。

瞪大的双眼和张开的嘴巴，透出人物紧张的神情。看得出该人物正很卖力地在为场上的选手加油助威。

在绘制时注意人物表情和动作的搭配，使画面效果更加真实。

通过简单的结构来表现人物的基本动态，在绘制时注意抬高手臂和腿部的位置。

愤怒的跳姿

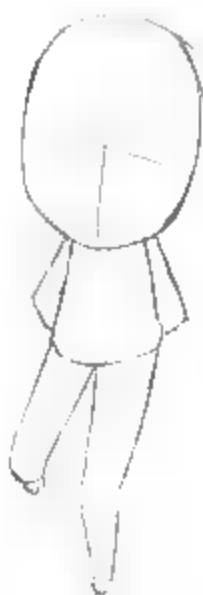
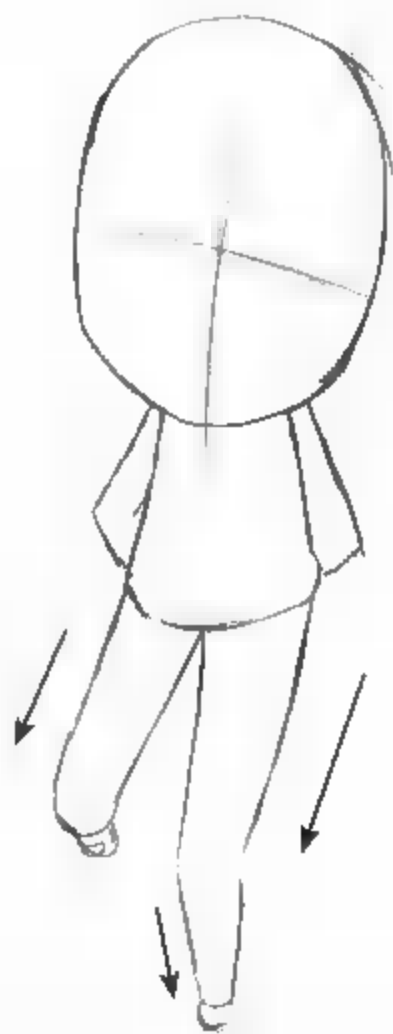
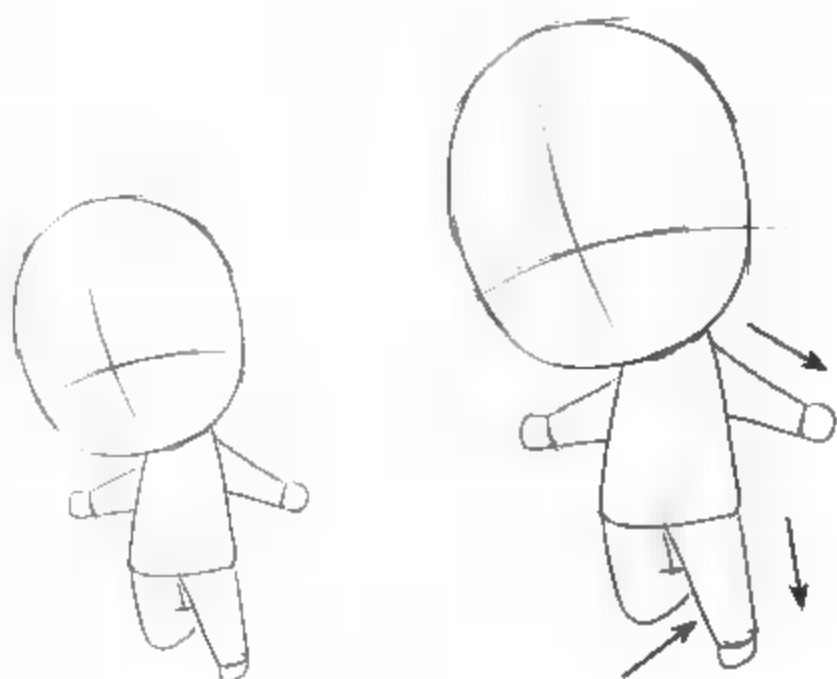
人物愤怒的表情和紧握的双拳，将人物此时的状态表现得淋漓尽致。

在绘制时注意人物动作的把握和表情的夸张表现。

通过简单的结构来表现人物的基本动态，在绘制时注意头身比例和人物重心的把握。

人物的表情欢快、动作轻松，将人物此时快乐的心情表现得淋漓尽致。

小腿向上抬起，减少身体的阻力，更能够表现出跳跃的力量感。

通过简单的结构来表现人物的基本动态，人物的头部略微倾斜、双手背后、单腿抬起的动态。

明朗的笑容、展开的双臂，像是从高空落下般，给人柔美轻盈的感觉。

抬起的双手，有一种向上拉伸的效果，通过手臂和腿部动作，加强了画面的活跃气氛。

要绘制出人物柔美轻盈的感觉，在绘制时要注意，人物体态、身材比例和透视关系等要素，另外要把握好人体的平衡感。

❶

使用简单的线条来确定人物的基本动态，描绘出全身的轮廓（如头部、四肢和服饰的大致位置）。

绘制时注意线条要画得轻一些，以便后面添加和修改。

❷

在线稿的基础上，对人物整体进行深入的绘制。

在绘制头部时，可以通过面部基准线来确定五官的位置。

❸

下面继续对人物进行深入刻画，将头发、四肢和服饰的外形清晰化。

在绘制头部时注意眼睛内部结构的表现，另外在绘制四肢时注意每根指头都要交待清楚。

❹

对线稿整体进行细致的调整，并加深对五官的刻画。绘制完成后，留下有帮助的起稿线，将多余的线稿擦除。

在绘画时注意衣服上褶皱的位置及花边的添加。

❺

通过绘制阴影来增加画面的层次感和立体感。

眼睛是五官刻画的重点，在绘制时可以将眼睛画得重一些，突出人物的形象。

Q版人物常见动态

日常生活中人物的动态是很多的，动作姿态是角色表现的重点。

人物的性格特点和气质会透过动作表达出来，而人在运动时表现出来的力量感和节奏感都有强烈的感染力。

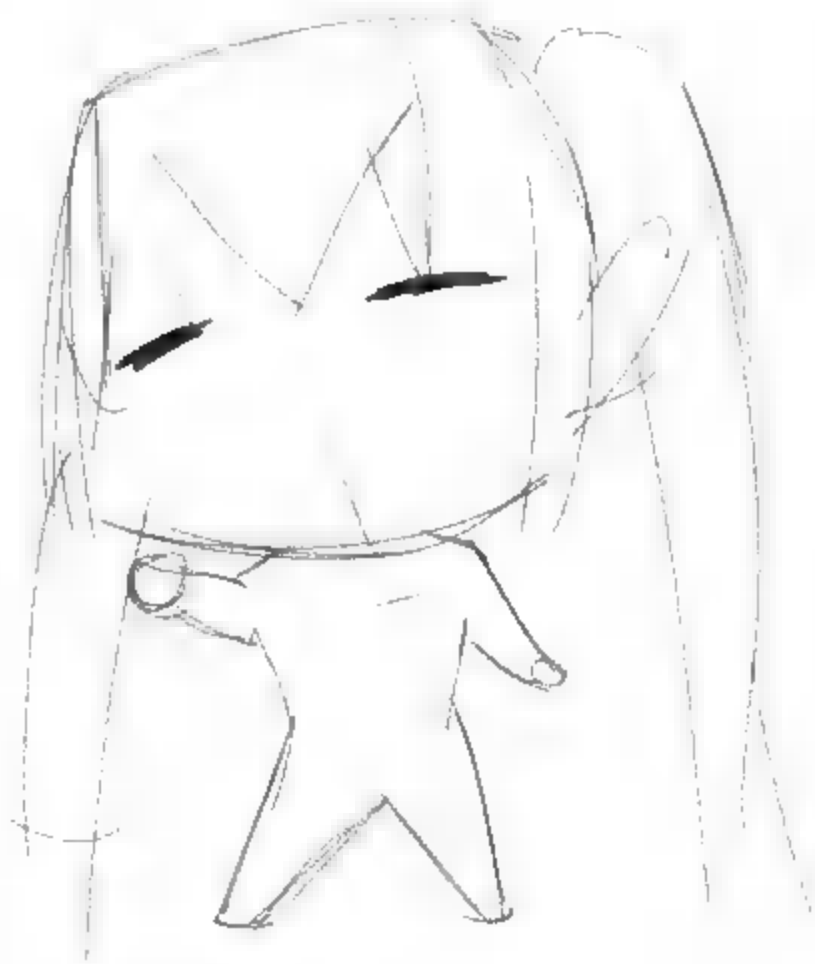
人物姿态婀娜多姿，形态万千，我们在表现时往往抓住的只是一瞬间的动作，就像拍照一样。如果想绘制出好的动漫形象，就要在平时的生活中多观察周围的事物。

在绘制时，要注意人物体态、身材比例和结构等要素，另外要注意人体的平衡感，在静态中求变化。

日常生活中人物的动态是很多的，常见的有吃饭、玩耍、演奏、睡觉等，不同的动态有着不同的特征，下面我们来学习一下人物日常动态的绘制技法。

在绘制时要注意不同的人物由于性格和脾气的不同，动作、姿态的表现也会不一样。

在绘制之前我们首先来观察一下人物特征，从面部表情来看很认真、十分陶醉的样子，接下来再看人物的四肢动作，抬起的手部让人物看起来更具生动感。

❶

确定人物的基本动态，描绘出全身的轮廓。利用简单的线条勾勒出脸部的轮廓，并大致描绘出五官的位置。

❷

进一步绘制出人物的头发、身体和服饰的形状，注意表情神态的绘制。

❸

在基本线草稿的基础上，用细致的线条进一步将四肢动作、头发和服饰的轮廓清晰化，完成画稿。

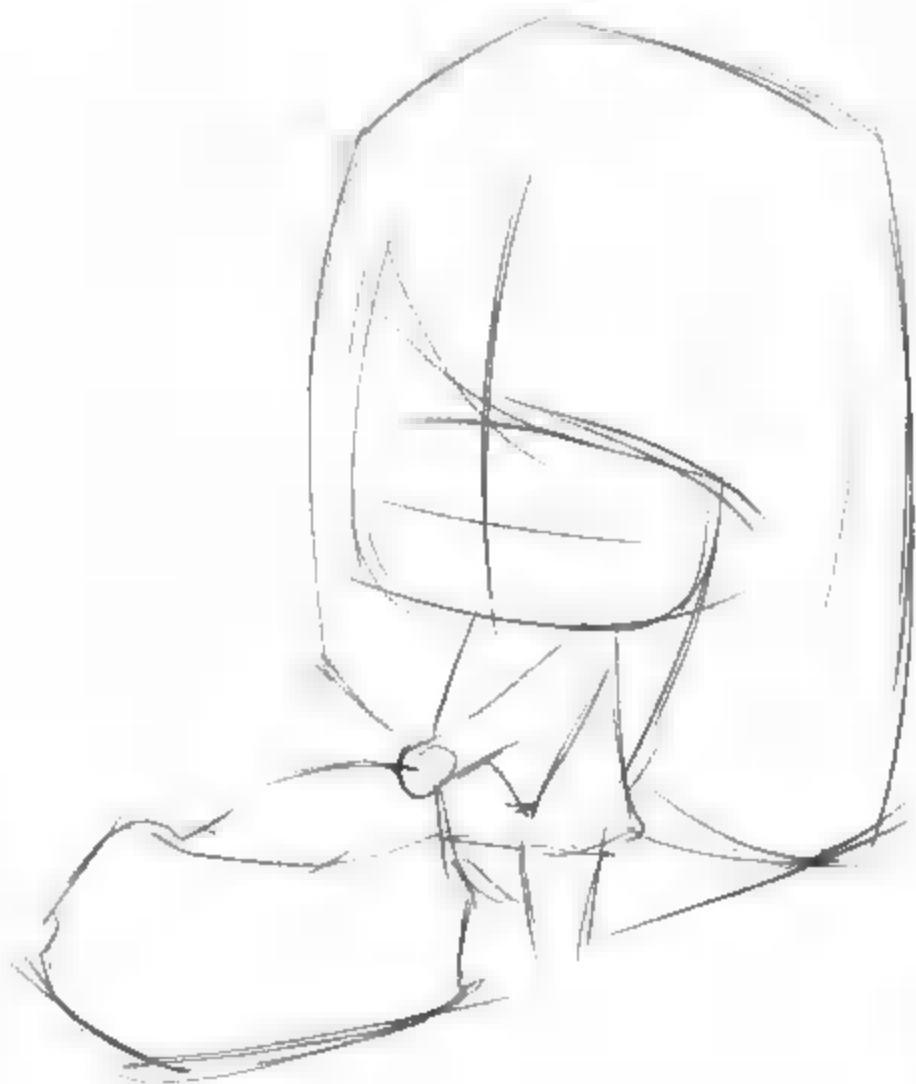
购物

从外观来看，人物瘦小的身体，拖着一袋物品，从表情上我们可以看出很吃力的样子。在绘制时要注意表情的描绘是刻画重点。

❶

确定人物姿势的基本动态，描绘出动态的大体位置，并利用简单的线条勾勒出脸部的轮廓和五官的位置。

在绘制时注意头身比例的准确性。

❷

在上一步线稿的基础上继续为人物绘制出头发、衣服和四肢等轮廓。

在绘制头部时要注意头发的整体走向。

在绘制袋子时注意透视关系和外形的把握。

❸

根据脸部的十字框架绘制出人物的眼睛和鼻子，进一步确定人物的形体。

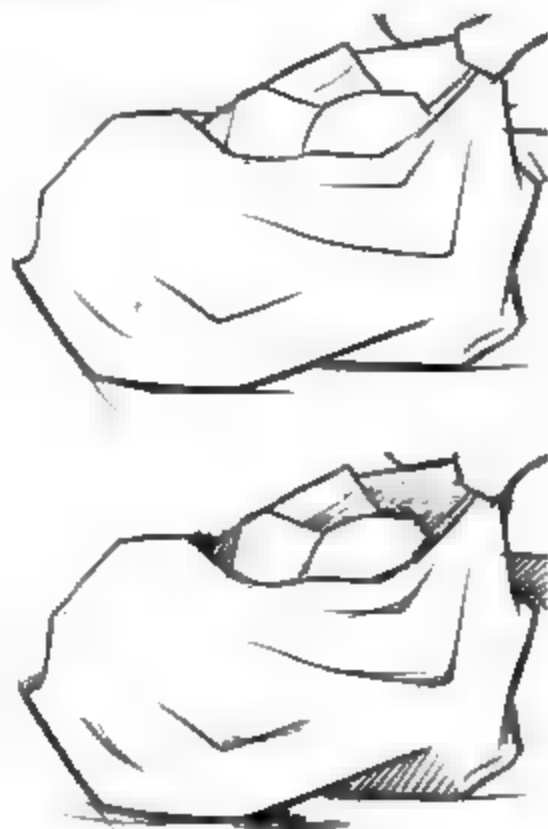
❹

下面继续为人物添加细节，逐步将头发、身体和服饰的轮廓绘制清晰。

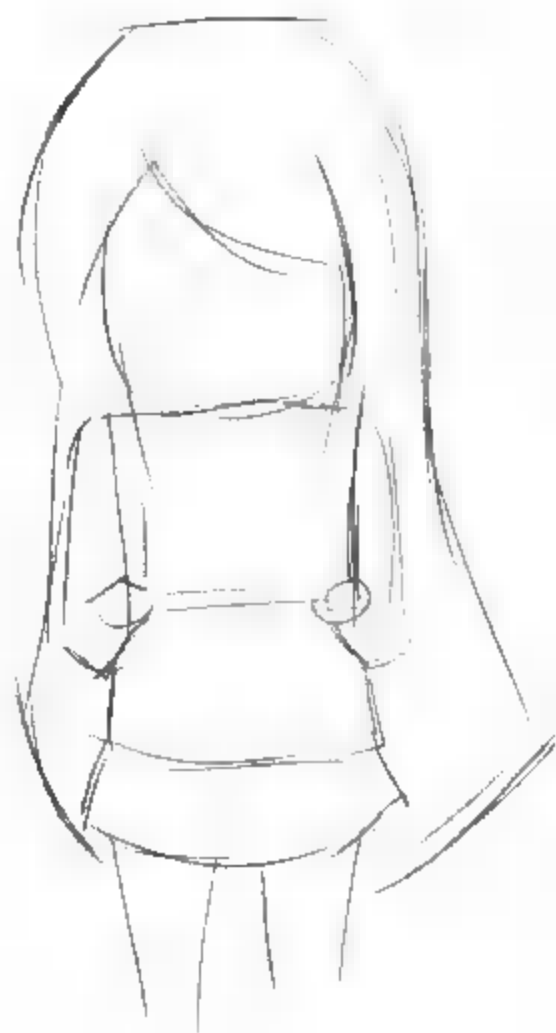
在绘制头部时注意头发要有层次感，做到杂而不乱。

绘制出人物的五官，人物表情比较复杂，双眉皱起、眼睛瞪大、嘴巴张开，在绘制时注意细节部分的刻画。

5

接下来对线稿整体进行细致的调整，并加深对细节的刻画，绘画完成后将起稿线擦除，以查看效果。

6

在线稿的基础上添加阴影，使画面的层次感更加突出，人物特征更加明显。这样就完成了最终的绘画。

在绘画时注意线条的粗细和轻重的变化。

1

利用直线条勾勒出全身的轮廓，确定人物的基本动态。

在绘制时注意把握人物的重心，保持平衡感。

2

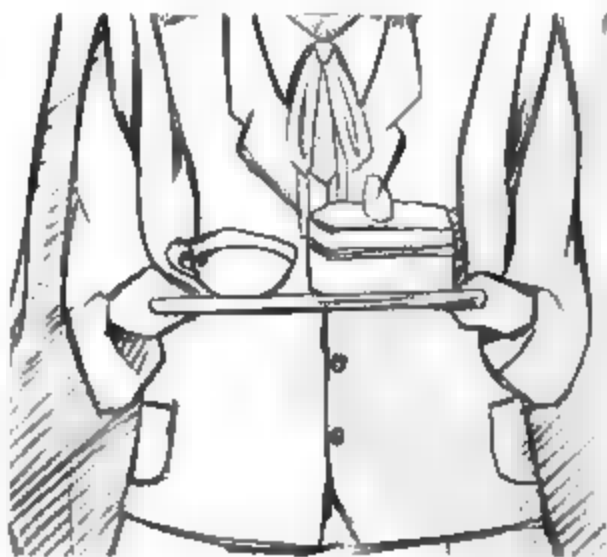
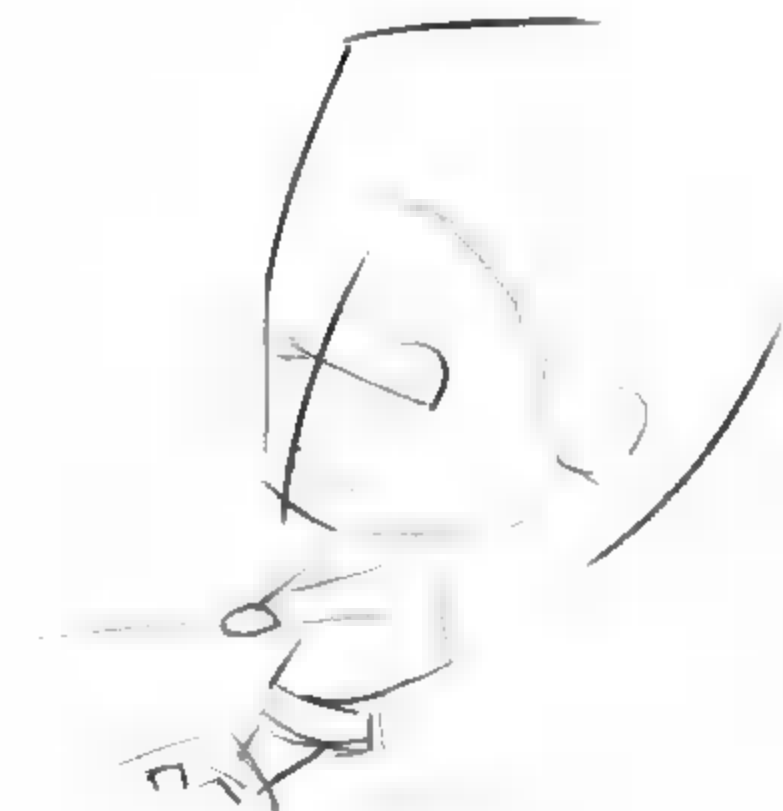
在第1步基本线草稿的基础上，描绘出全身的轮廓（头发、服饰等），用较细的线条将人物的造型表现出来。

3

下面继续对人物进行深入细致的刻画，使五官、四肢和服饰的外形开始变得清晰化。

在绘制时要注意人物头发的刻画，另外在绘制衣服时注意细节部分的表现。

4
利用橡皮等修改工具将形体具体化，线条细致化；调整线条，将人物四肢、五官和服饰逐步完善；描绘、整理头部线条时注意把五官轮廓清晰化。
快乐、满足的表情和嘟起的嘴巴，渲染了画面的气氛。
5
使用添加线条的方法绘制出简单的阴影，增加人物的层次感和立体感。注意调子的形状不要太拘谨，要灵活干练。

❶

首先绘制出人物的外轮廓及基本动态。

在绘制时注意确定头和身体的比例关系及位置。

❷

在上一步线稿的基础上继续为人物添加细节效果（如头发、五官、衣服等）。

在绘制五官时可以借助面部基准线来确定五官的位置。

❸

下面继续为人物添加细节，将五官、衣服和四肢的外形清晰化。

在绘制时注意表情的刻画及眼神的把握。

❹

下面为人物添加阴影效果，以加强画面的层次感和立体感。

绘制出服饰上的细节，在绘画时注意服装褶皱的位置及线条的轻重把握。

❺

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使人物的层次感更加突出。

绘制眼睛时，上眼皮的线条一定要画得粗重一些，其次注意别忘记擦出高光的位置，这样可以让眼睛显得更有神。

第五章 为Q版人物穿衣

在动漫中，服饰占有很重要的位置。不同的服装能够体现人物不同的个性、品味和气质。好的服饰造型让人物看起来更加生动，本章我们就来一起学习不同服饰的绘制技巧。

给人物穿上不同的服装

服饰对每个人来说都是必不可少的，Q版人物也不例外，同样种类繁多、造型奇特。给Q版人物穿上适合的服饰会令人物更加生动。

休闲服的随意性较强，混搭方式较多，舒适的休闲服给人轻松愉快的感觉。

日本典型的古装服饰，款式宽松、袖子肥大、布料柔软，以布为主。

仆人装具有一定的特点（如领结、围裙、花边裙等），面料多以布料为主。

奇异类服装设计大胆，构思独特。充分发挥想象力，任何部分都会是一个闪光点。

礼服在细节处有许多独特、精巧的小设计。绘制时注意细节处的造型感和层次感。

演出服的款式新颖独特、大胆前卫，在面料上的选择性比较大。

婚纱露肩和掐腰的设计，性感迷人，裙子面料的反差是婚纱的一大特征。

礼服

❶

确定人物的基本动态，描绘出全身的外 轮廓（头发、四肢和服饰等）。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓，并用面部基准线标注五官的位置。

在绘画时首先要明确人物的面部朝向及身体重心的把握。

用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字框架标注五官的位置。

❷

在基本线草稿的基础上，用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。

在绘画时可以通过辅助线来衡量身体比例。

描绘出礼服的大致轮廓及样式。

下面对人物的服饰进行细致的刻画，在绘制时要将衣服上的褶皱绘制出来，其次注意线条的走向。另外在绘制身体时，要将手部的细节绘制清楚。

4

对轮廓线进行全面的调整，并从头部开始进行深入的刻画。在绘制时注意眼睛内部结构的表现和眼镜的位置。

在绘制眼镜时，不需要绘制得很完整，表达清楚就可以了。

5

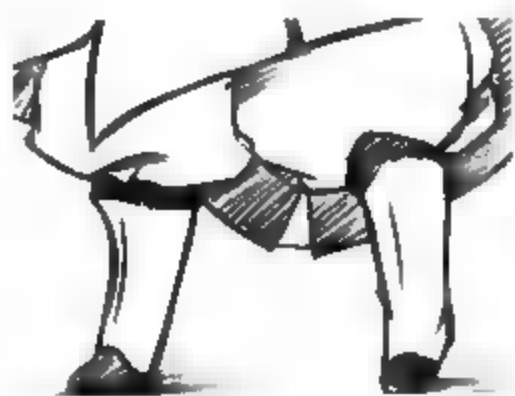
接下来整体调整人物，绘制完成后擦除多余的草稿线，查看画面效果。

在进行深入调整时注意线条要有轻重、粗细的对比。

为人物服饰添加一些装饰性较强的图案，这样人物整体看上去更加奢华，贵气十足，更加符合人物的气质。

男生礼服

领巾是搭配礼服的最佳装饰物。

礼服的布料质感都比较硬，所以，形成的褶皱比较直挺，尖锐，纹理比较明朗、清晰。

下身搭配马裤、靴子，使人物看起来更加帅气、精干。

1

在绘画前首先要明确人物的面部朝向及身体重心，然后确定人物的基本动态，大致描绘出全身的外轮廓。

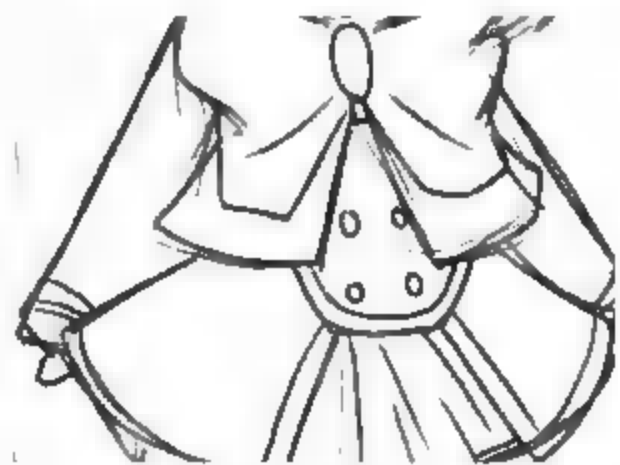
在绘画时可以通过面部基准线来确定五官的位置。

在为头部添加发饰时，注意发饰大小及它与头部的比例关系，另外透视关系也很重要。

在起稿的基础上，用细致的线条画出头发的走向，以及五官和服饰的外轮廓。

在绘画时注意人物形态的把握。

添加细节部分会起到丰富画面的效果，我们可以根据自己的喜好添加不同的装饰物。

3

下面沿着外轮廓线将五官和头发的基本形态绘画出来，并对服饰进行深入绘制。

在绘制眼睛时注意要将眼睛的内部结构画出来。

4

对线稿整体进行细致的调整，并加深对细节的刻画（如发带、纽扣等装饰）。

❺

整体调整人物并添加细节部分，绘画完成后将多余的草稿线擦除，以查看画面效果。

在绘制时注意线条粗细、轻重的把握。

❻

最后为人物添加阴影效果，来增加画面的层次感和立体感。

在绘制时注意线条的流畅性和准确性，以及衣服上褶皱的表现。

在细节处有许多独特、精巧的小设计。绘制时注意细节处的造型感和层次感。

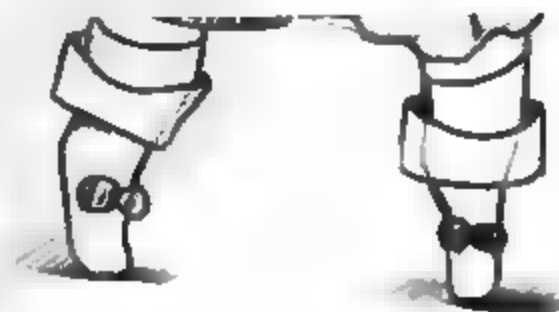
头饰和长长的辫子使人物形象看起来没有那么严肃，为人物形象添加了可爱的气息。

胸前的蝴蝶结是女生礼服必不可少的元素之一。

裙摆处的设计精妙，层次较多，布料也又软又硬。在绘制上要注意这一点。

鞋子的造型可爱，与小礼服很匹配。

工作服

❶

在绘画之前首先通过基准线确定人物朝向，接着用简单的线条画出人物的外轮廓，大致确定出人物的基本动态。

❷

在起稿线的基础上继续为画面添加效果，将人物的头发、服饰和道[illegible]的外形清晰化。

❸

沿着外轮廓线将服饰和道具的主要形态绘制出来。

在绘制时注意围裙的表现及道具的透视等。

❹

接下来为人物添加五官，绘制完成后对线稿整体进行调整，将多余的线稿擦除。

在绘画时注意眼睛和耳朵内部结构的表现。

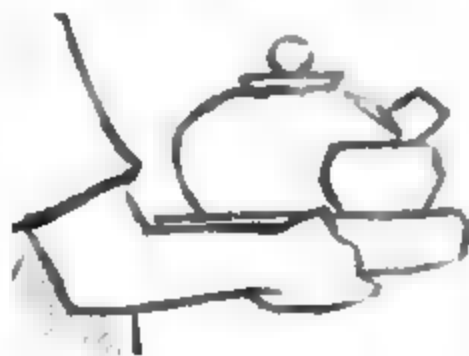
❺

线稿绘制完成后为人物添加调子，使人物的角色形象更加突出。

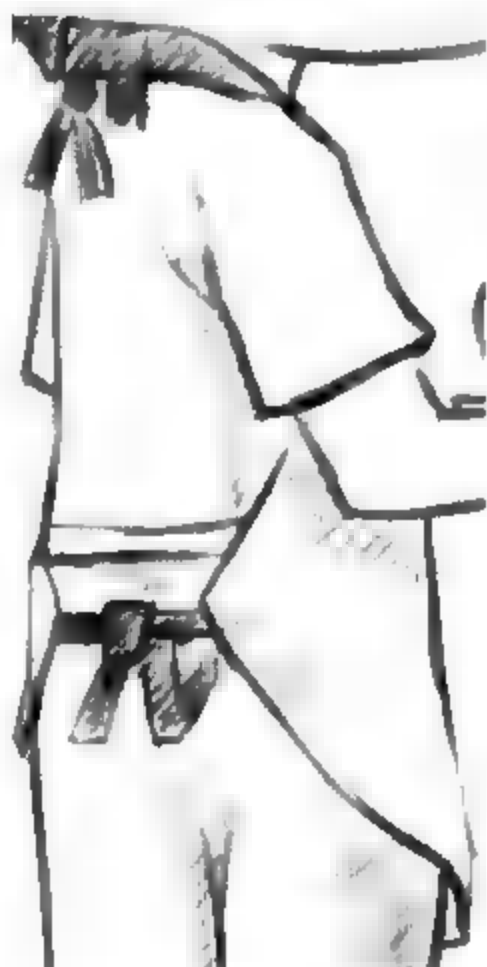
❻

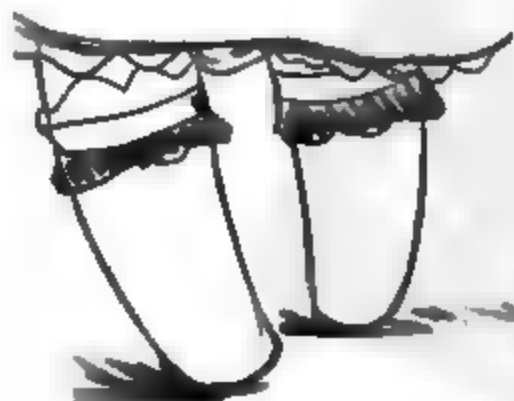
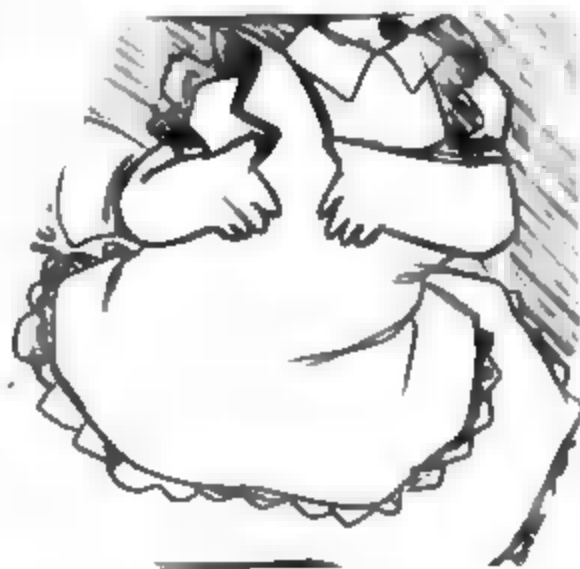
接下来在原有调子的基础上加强对五官和服饰的绘制，这样我们就可以看到最终的画面效果了。

男工作服

男服务生的发型比较随意，没有特殊的局限性。

人物手中的道具是非常具有说服力的元素，对烘托人物形象起到很重要的作用。

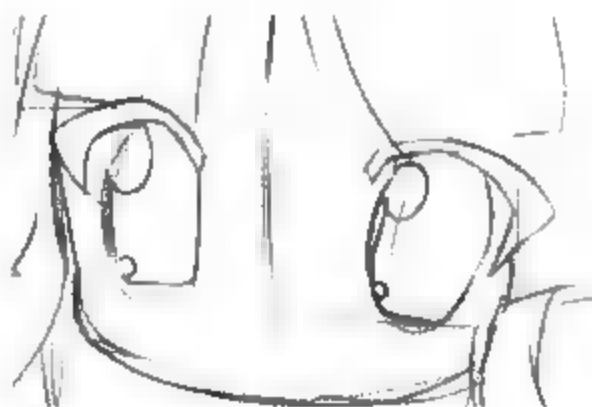
围裙是男生工作服的重要元素。

女工作服

女服务员头上的发带和裙子是配套的，戴上发带后就更有服务员的味道了。

在绘制时注意领口、腰间及袖口处的细节表现。裙摆处的小荷叶边，简短可爱，为服饰增添了一丝的童趣和活泼感。

Q版人物的脚部在绘制时很容易被忽略，但我们要注意观察，它的表现内容也是很丰富的。

❶

确定少女的基本动态、服装款式，勾勒出全身的轮廓。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字框架标注五官的位置。

人物的身体和头部形成鲜明的对比，在绘制时注意头身比例及身体的基本形态。

在绘制眼睛时将其内部结构绘制出来，并注意眼神的刻画。

❷

在外轮廓的基础上将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。

❸

接下来添加细节部分（如发带、衣服上的花边等）。在绘制时注意细节部分的添加。

❹

对轮廓线进行全面的添加和调整，并从头部开始进行深入的刻画。

在起稿阶段线条比较多，但在添加细节的绘制时要做到杂而不乱。

5

整体调整人物并添加细节部分，绘画完成后将多余的草稿线擦除，以查看画面效果。

在绘制时注意线条粗细、轻重的把握，以及细节部分的表现。

6

最后为人物添加阴影效果，来增加画面的层次感和立体感，完成画稿。

在绘制时注意领口、腰间及裙摆处的小荷叶边，具有一定的规律性。

公主裙

❶

确定人物的基本动态、服装款式，勾勒出全身的轮廓。利用简单的线条勾勒出头部、身体及四肢的位置。

❷

大致将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。绘制时注意人物的头身比例。

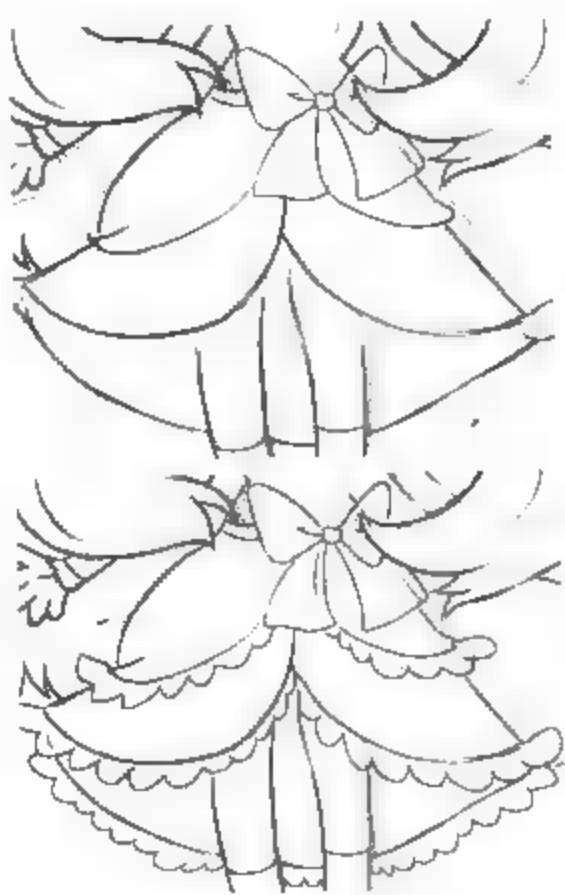
❸

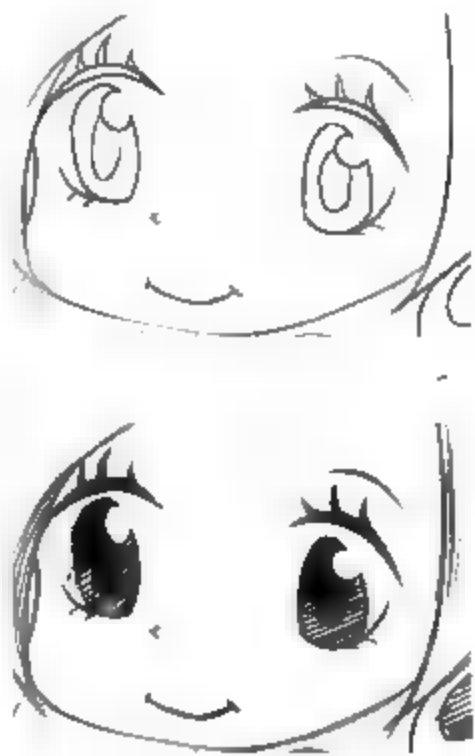
对轮廓线进行全面的调整并从头部开始进行深入的刻画。绘制时注意将眼睛和手部的结构绘制清楚。

4

对线稿整体进行细致的调整，并加深对头发和服饰的刻画。在绘画时注意头发和衣服上细节部分的添加。

5

继续对人物进行深入细致的刻画（如头发、五官、四肢和衣服等），使人物形象更加突出。

注意裙边花纹的添加具有一定的规律性。

❻

整体调整人物并添加细节部分，绘画完成后将多余的草稿线擦除，以查看画面效果。

在绘制时注意头部和衣服上装饰物的添加。

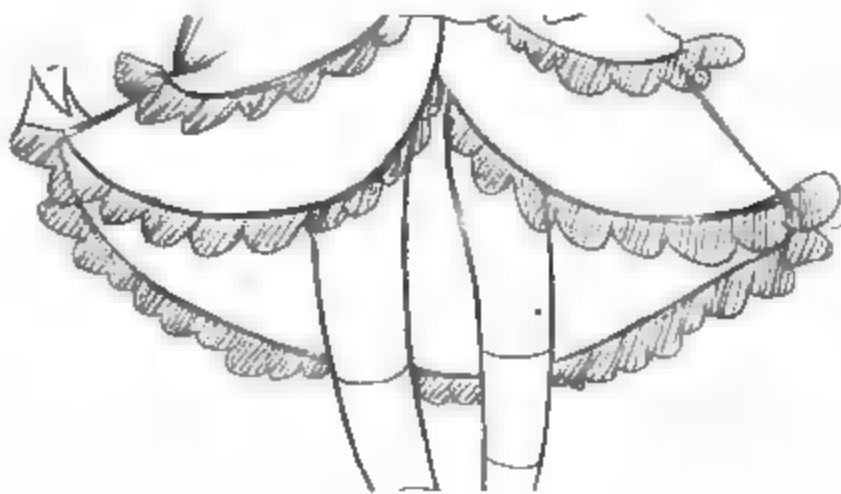
❼

完成线稿后，为人物添加阴影效果，使衣服的特征更加明显，画面更具层次感和立体感。

在绘制时注意线条的表现。

耳环是看起来最具代表性的装饰，简单时尚的耳环会让头部显得非常饱满。

肩部和领口处的装饰性很强，细节的设计较多，独特的款式让主人公添色不少。

腰间的蝴蝶结，是公主裙必不可少的重要元素之一，起到很好的衬托作用。

在裙摆处的小花边，简短可爱，为服饰增添了一丝的童趣和俏皮感。

连衣裙

❶

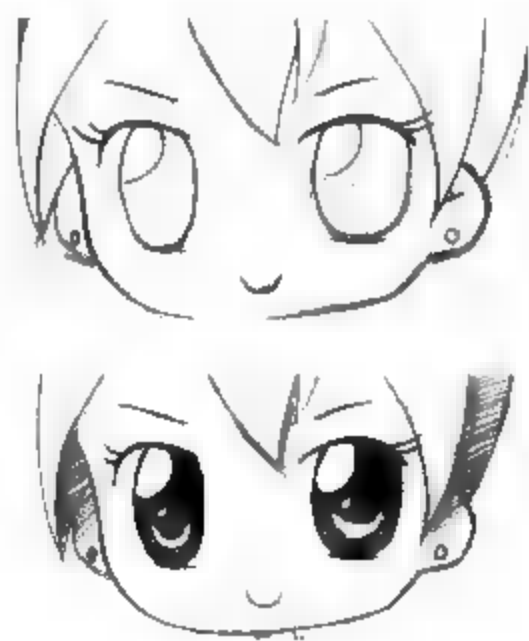
确定人物的基本动态、服装款式，勾勒出全身的轮廓。线条要绘制得轻一些，方便后面的修改。

❷

大致将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。绘制时注意人物的头身比例。

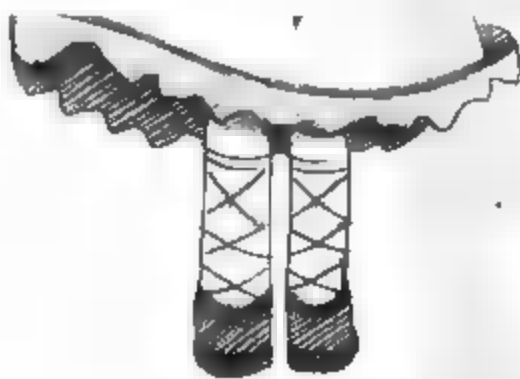
❸

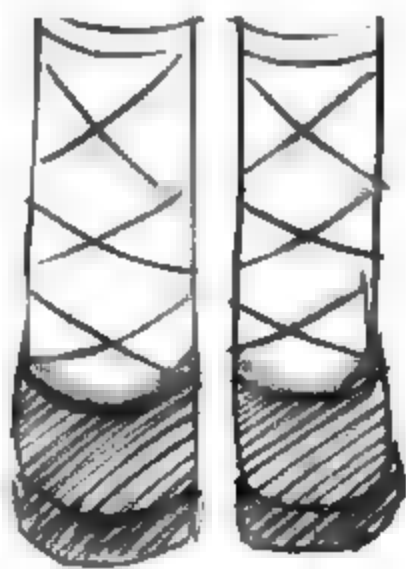
对轮廓线进行全面的调整并从头部开始进行深入的刻画。

❹

对线稿整体进行细致的调整，并加深对头发和服饰的刻画。绘画完成后将多余的线稿擦除，方便查看线稿。

❺

线稿完成后，为人物添加阴影效果。使衣服的特征更加明显，画面更具层次感和立体感。

在绘制时注意线条的排序。

奇特的发型本身就带有一定的装饰性，在绘画时要将辫子画得大一些，这样更能够突出人物特征。

裙子的双层设计，简短可爱，扬起的短裙看起来具有膨胀感，同时也为服饰增添了一丝俏皮的感觉。

鞋子上的细节部分装饰性较强，能够衬托人物性格。另外要注意鞋子的款式造型要与服装搭配。

战斗服

❶

确定人物的基本动态、服装款式，勾勒出全身的外轮廓。

在绘制时我们可以通过面部基准线来确定面部朝向，另外注意头身比例。

❷

在外轮廓线的基础上，继续明确人物的轮廓（如头部、身体及服饰等）。

绘制时注意人物的头身比例。

在表现侧面的头部时，注意五官的形态和位置，以及他们与头部的比例关系，绘制出好的头部形象，眉宇之间的关系显得更加重要了。

3

大致将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。

眼睛内部结构的添加。

4

接下来对线稿整体进行细致的调整，并加深对头部和服饰的刻画。

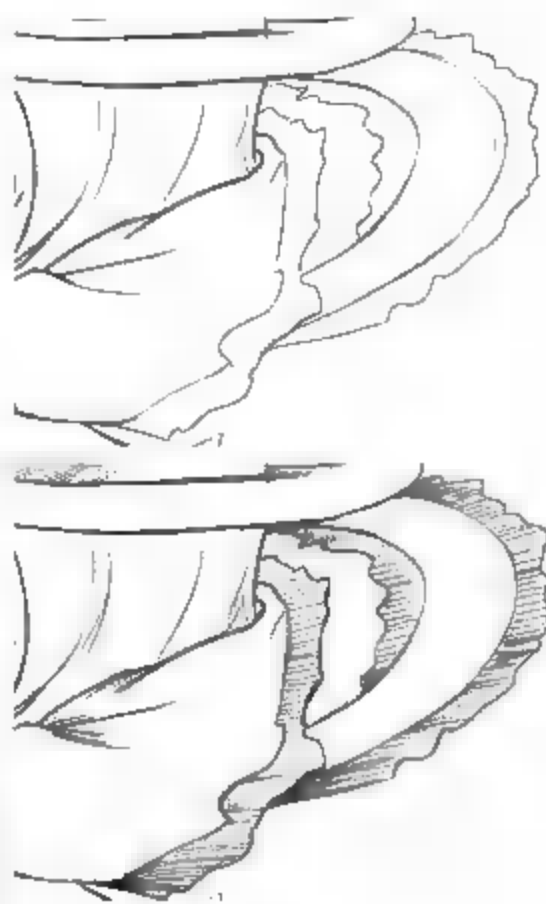
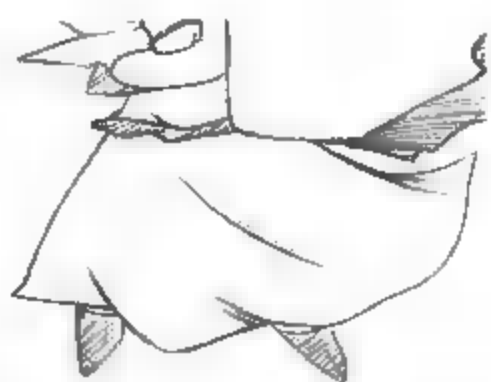
在绘画时注意把握好斗篷上花边的位置。

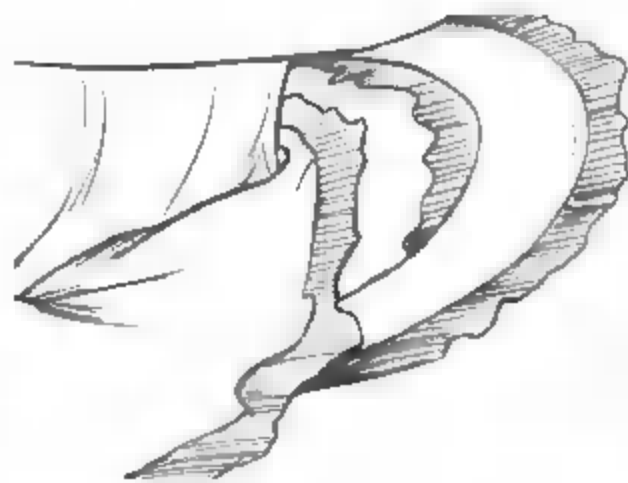
斗篷上花边的添加。

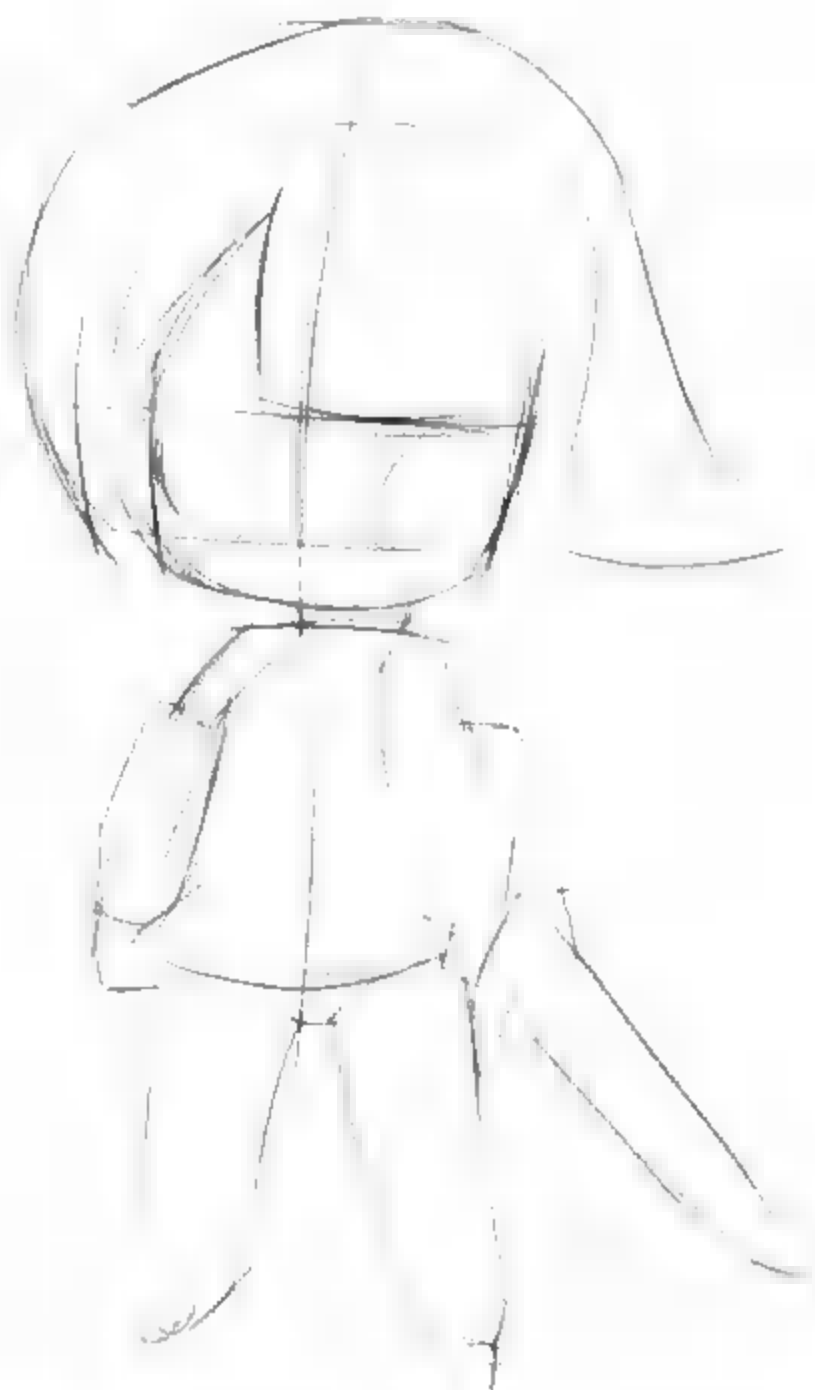
❺

对轮廓线进行全面的调整并从头部开始进行深入的刻画。绘■完成后将多余的线稿擦除，以方便查看线稿。

❻

在线稿的基础上为其绘制阴影效果，来突出服饰特征，同时加强画面的层次感和立体感。这样我们就完成了画稿的绘制。

比起常见的服饰，战斗服更具吸引力，因为它想象空间比较大、范围也比较广。在绘制此类服饰时线条要流畅、干练一些。

礼帽加强了人物的神秘感，有一种侠客的味道。上面的蝴蝶结突出了Q版的人物特征。

精致的战服配上帅气的披风，展现出人物帅酷的英姿。披风是战斗服重要元素之一。

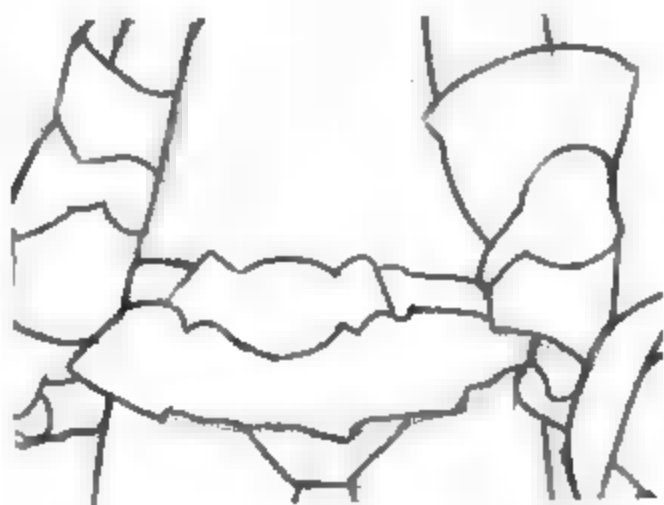
❶

确定人物的基本动态、服装款式，勾勒出全身的轮廓。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字框架标注五官的位置。

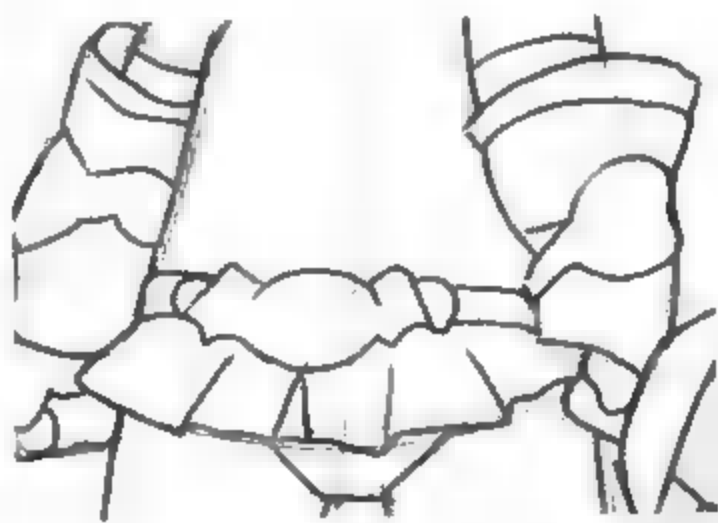
通过基准线来确定面部朝向和五官位置。

❷

接下来大致将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。

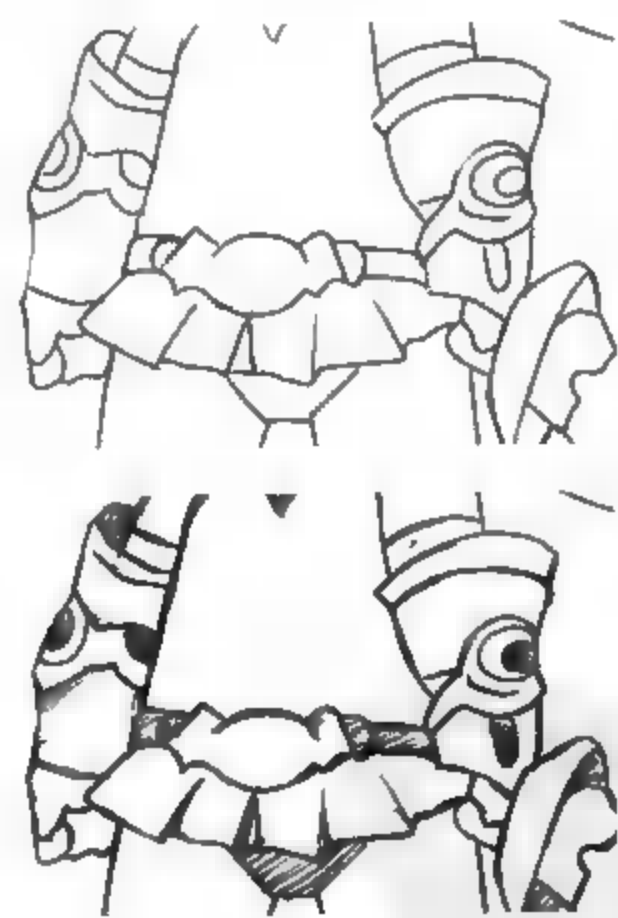
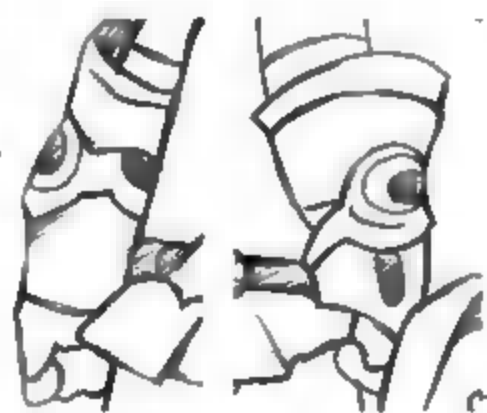
在绘制的时候注意细节部分的添加。

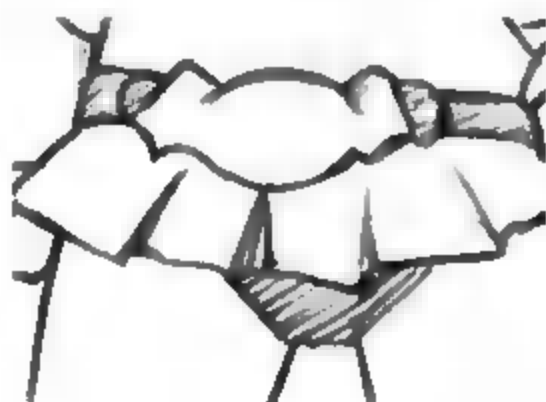
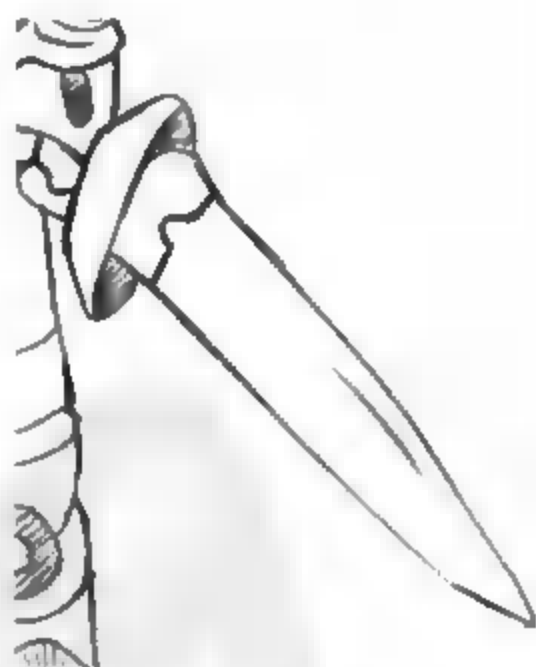
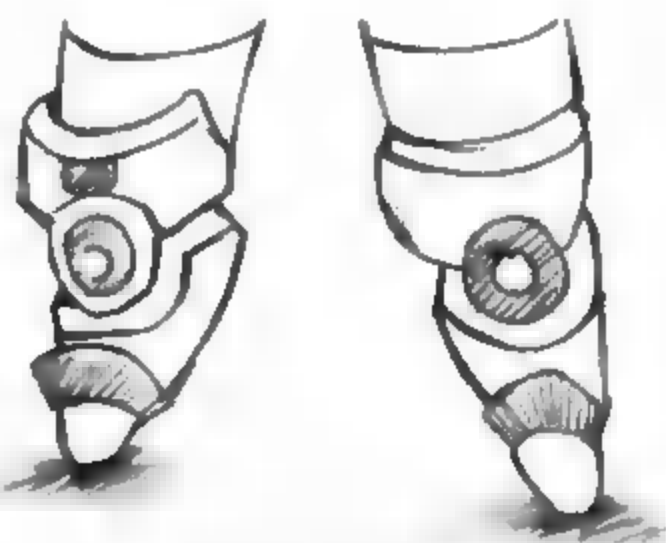
对轮廓线进行全面的调整和添加，并从头部开始进行深入的刻画。

注意盔甲的形状。

继续添加细节部分，并加深对头发和服饰的刻画。在绘画时注意把握好盔甲的位置及线条的轻重。

盔甲的表现性很强，细节部分也比较多，在绘制时要注意这一点。

用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓描绘出来，并利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除，来查看画面效果。

6

在线稿的基础上为其绘制阴影效果，使人物形象更加突出，这样我们便完成了最终人物的绘制。

添加阴影后盔甲的形态更加完整，看起来更有战服的气势。

手腕上的盔甲是这套服装的一个亮点，它可以提升整套服装的“气势”，整体看起来酷劲十足。

在绘制时要注意手部动态的刻画。

腰间的盔甲设计独特，给帅酷的战服增添了几分性感。另外它也起到很重要的保护作用。

武器是战服必不可少的重要元素之一，有了它才使人物形象更加明确。

鞋子上也有盔甲，盔甲在外形设计上想象空间很大，使战服具有很强的吸引力。

校服

❶

确定人物的基本动态、服装款式，勾勒出全身的轮廓。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字框架标注五官的位置。

❷

大致将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。绘制时注意四肢比例。

❸

对轮廓线进行全面的调整和添加，并从头部开始进行深入的刻画。

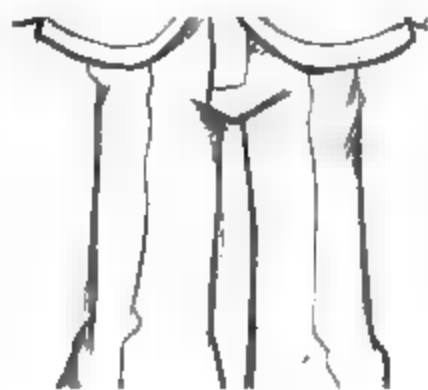
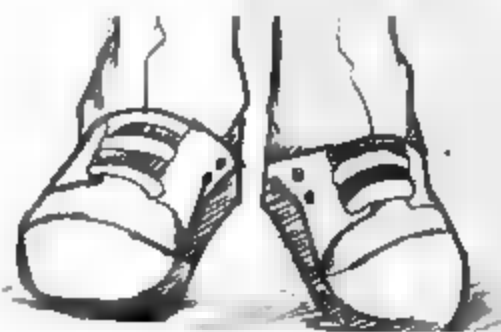
在绘制时注意眼睛内部结构的表现。

对线稿整体进行细致的调整，并加深对头发和服饰的刻画。在绘画时注意把握好衣服和鞋子的细节部分。

接下来为人物添加调子，使人物形象更加突出，这样我们便完成了最终人物的绘制。

适当地表现出领口袖口等颜色的差异，可以增加衣服的层次感，丰富画面的内容。

学生的发型比较简单，男生一般都是较短的学生头。

学生制服的布料质感都比较硬，所以，形成的褶皱比较直挺、尖锐，纹理比较明朗、清晰。

学生制服的裤子造型比较简单，一般是直筒的休闲裤。

鞋子的款式造型要与制服的配套搭配，一般为休闲鞋。

❶

确定人物的基本动态、服装款式，勾勒出全身的轮廓。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字框架标注出人物面部朝向。

❷

大致将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。绘制时注意人物的头身比例及五官的表现。

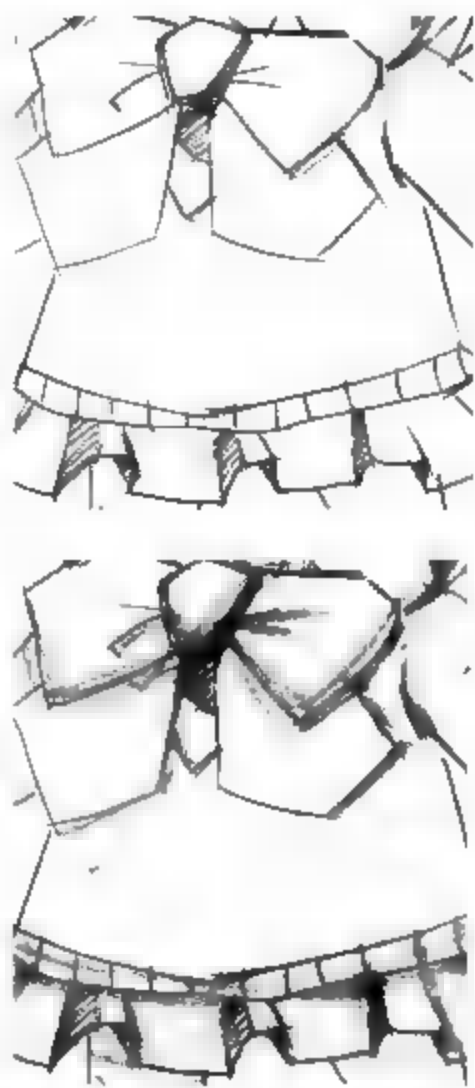
❸

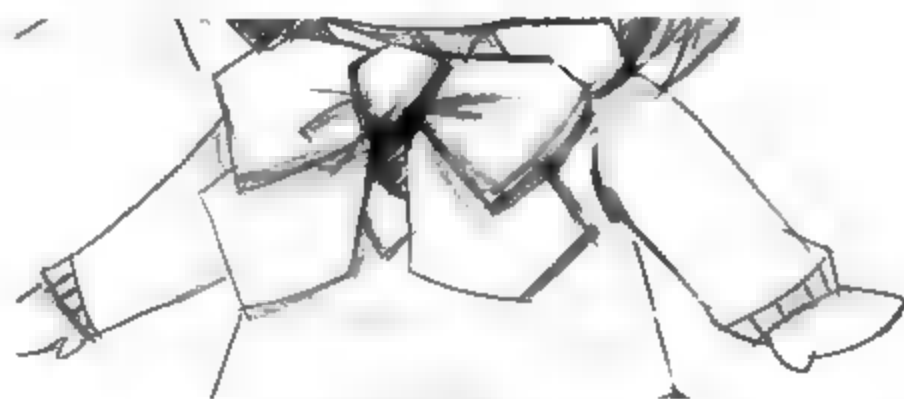
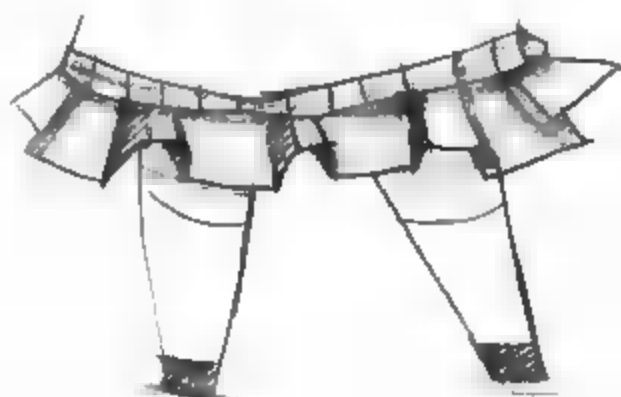
对轮廓线进行全面的调整，并从头部开始进行深入的刻画，加深对眼镜的绘制。

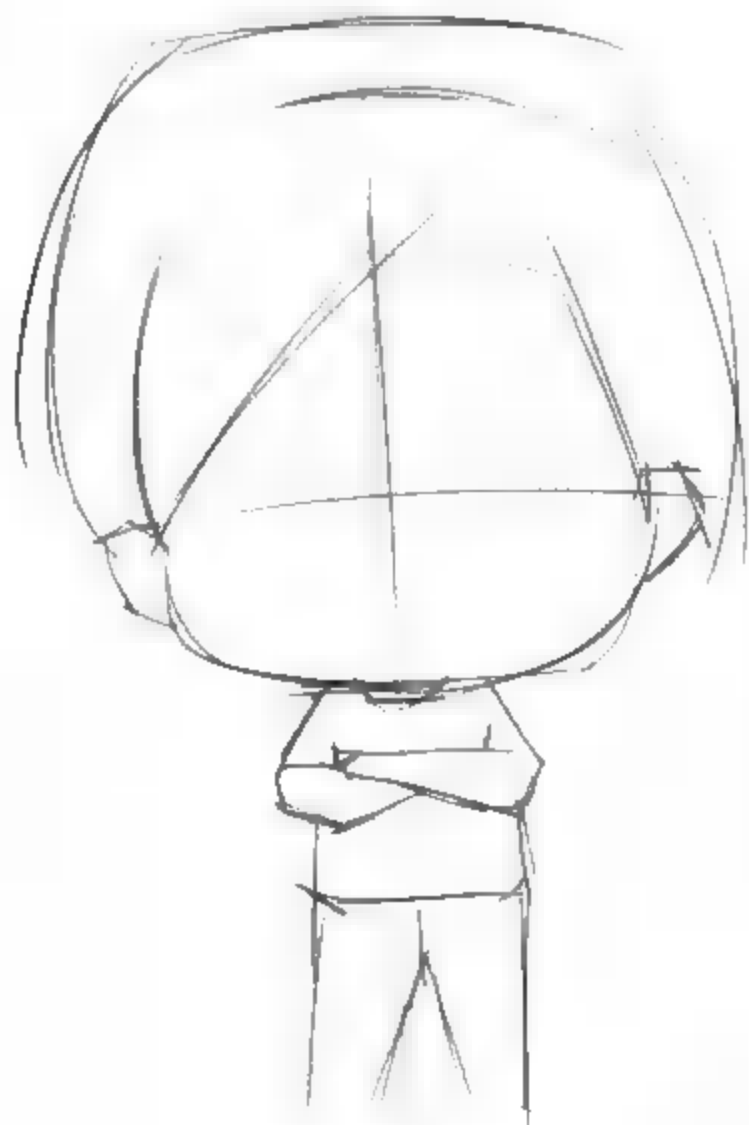
4

对线稿整体进行细致的调整，并加深对头发和服饰的刻画。在绘画时注意把握好褶皱的位置及线条的轻重。

5

在原有调子的基础上继续对人物进行深入细致的刻画（如头发、五官、四肢和衣服等），使人物形象更加突出，这样我们便完成了最终人物的绘制。

在绘制时注意胸前装饰物的层次感。

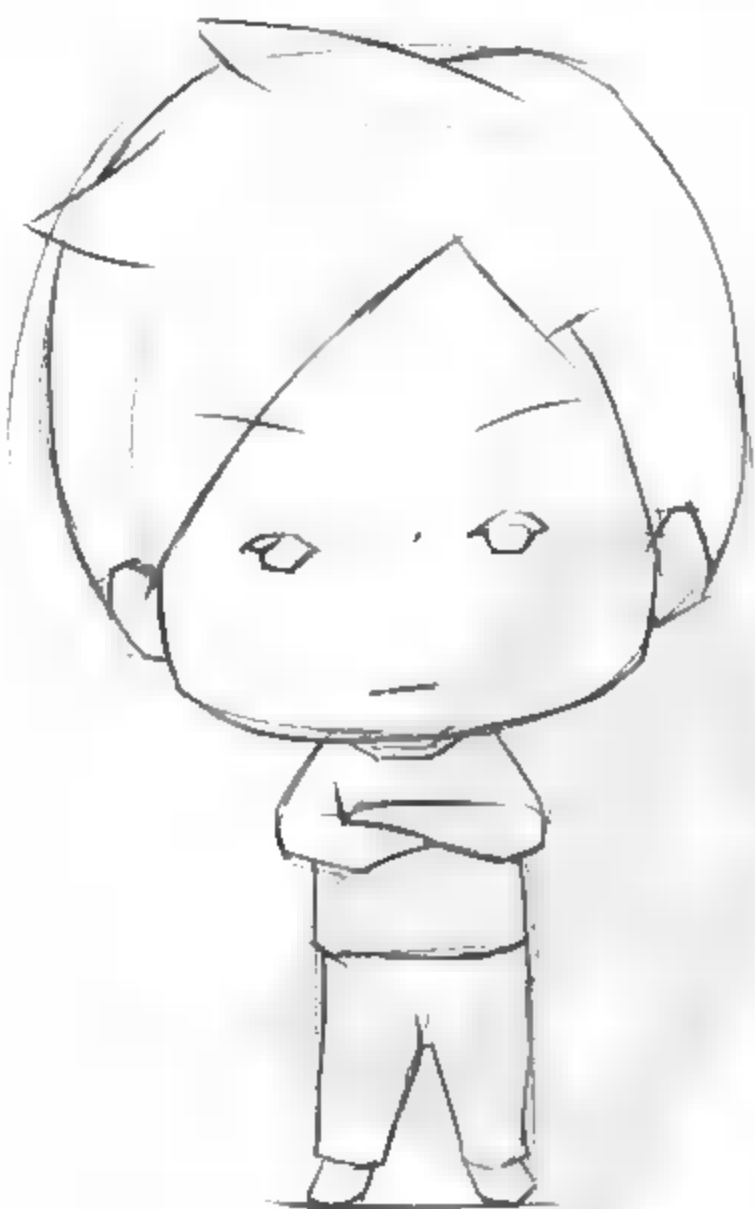
女生的发型相对来说会多一些，比如有长发、短发和卷发等，在造型上也会多一点，我们可以根据剧情需要来设定。

蝴蝶结装饰味道浓重，是少女服饰的一大特点，体现出女孩可爱的气质。

女生校服下身一般搭配百褶裙，在绘制这种多层次叠搭的服装时，要用线条的强弱、粗细，表现出立体感和丰富的层次感。

运动装

确定人物的基本动态、服装款式，勾勒出全身的轮廓。在绘制时只要标明大体位置即可。

❷

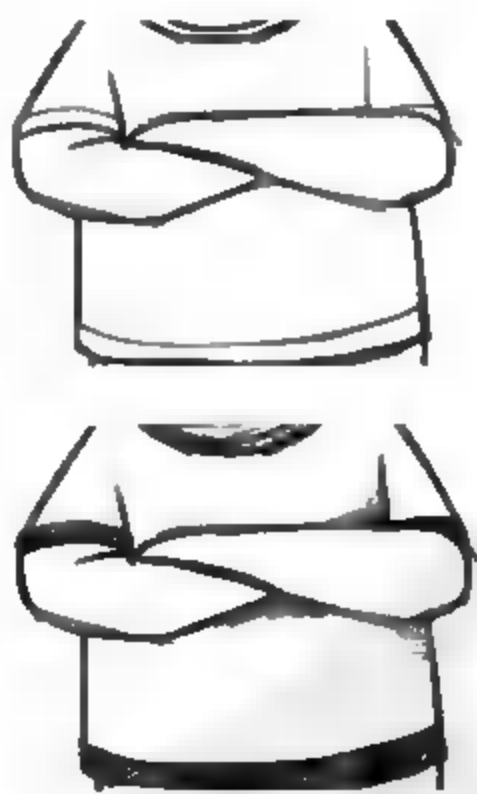
在轮廓线的基础上，大致将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。绘制时注意位置的把握。

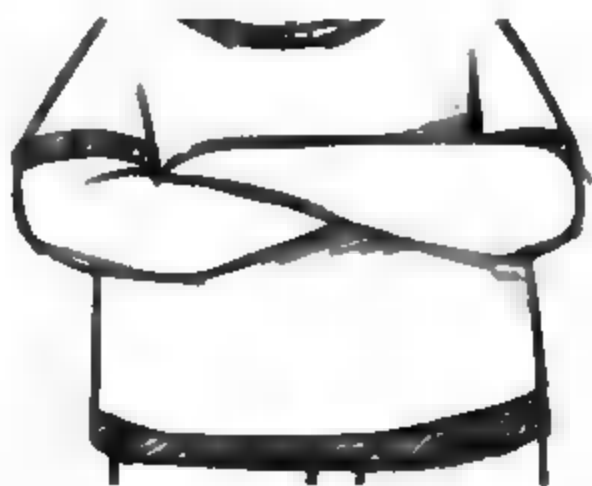
❸

对轮廓线进行全面的调整并从头部开始进行深入的刻画。

4

对线稿整体进行细致的调整，绘制完成后将多余的线稿擦除，方便查看效果。

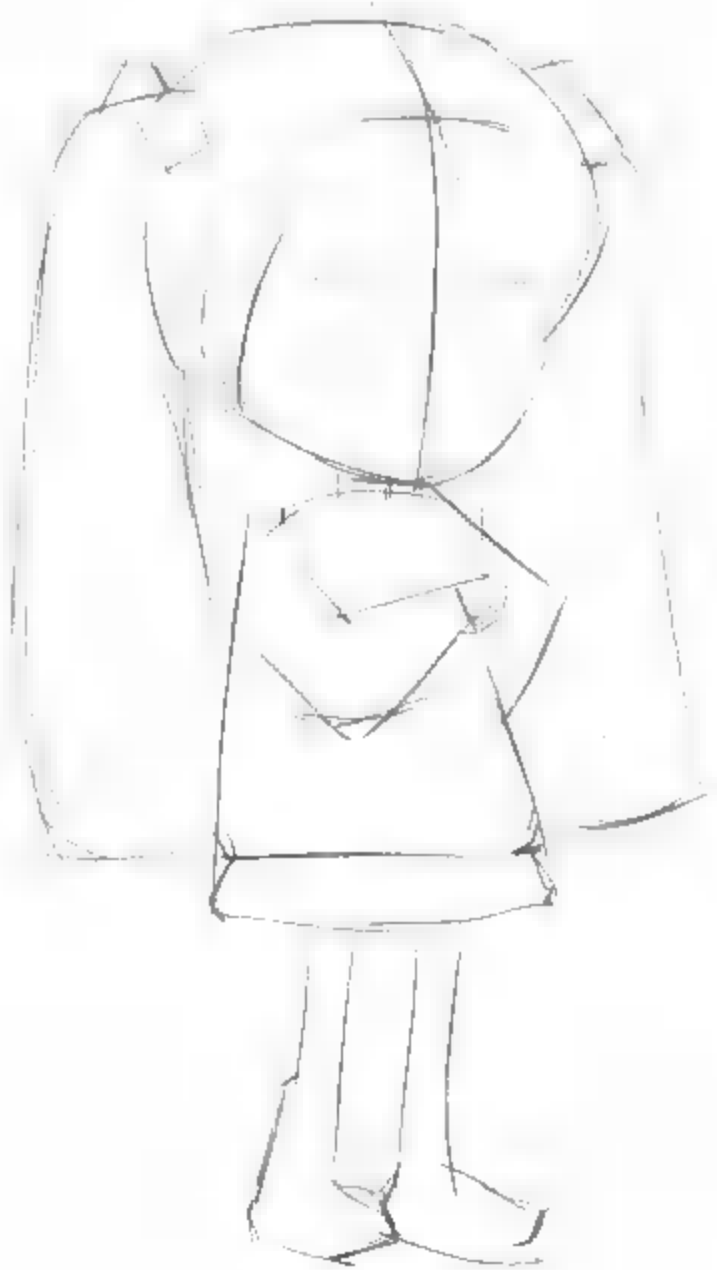
5

接下来在线稿的基础上为人物添加调子效果，使人物形象更加突出，这样我们便完成了最终人物的绘制。

在绘制时注意调子的添加位置，调子的添加可以使人物形象更加突出。

搭配运动装的发型，男生一般为短发，这样看起来比较精干、利落。

运动服的舒适性很强，在绘画时可以将其表现得柔软一些，也可以通过动态来表现这一特征。

运动服一般是成套的，均以舒适合体为主。

鞋子一般搭配舒适柔软的运动鞋。在绘制时注意鞋子和裤子衔接处的表现。

❶

确定人物的基本动态、服装款式，勾勒出全身的外轮廓。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字框架标注五官的位置。

❷

大致将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。绘制时注意人物的头身比例。

❸

对轮廓线进行全面的调整并从头部开始进行深入的刻画。

宁静、甜美的表情搭配洋溢的长发，动中有静，静中有动，矛盾的表现手法，凸显了女孩的温柔。

对线稿整体进行细致的调整，并加深对头发和服饰的刻画。在绘画时注意把握好头发线条的轻重。

对线稿整体进行细致的调整，并加深对细节部分的刻画。

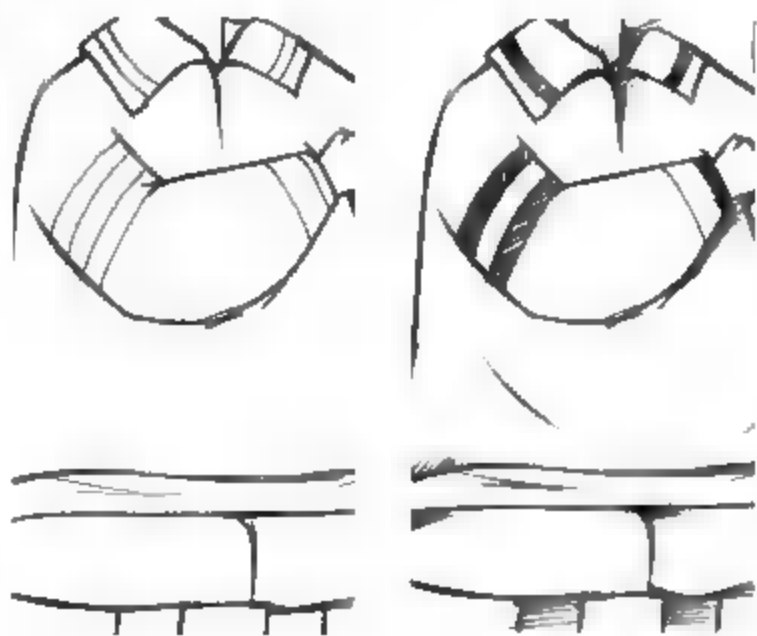
在绘画时注意线条的轻重把握。

6

继续对线稿进行添加和调整。绘制完成后，利用橡皮等修改工具将凌乱的起稿线擦除，以查看效果。

7

接下来为人物添加阴影效果，使人物头部看起来更具立体感。

在绘画时注意阴影部分的添加及线条的排序。

在绘制时注意领子和袖子添加调子的位置，另外线条要画得分明一些。

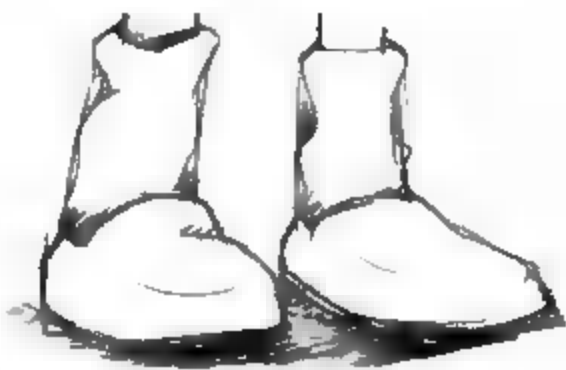
运动服一般会搭配舒适的运动鞋，在绘画鞋子时仍要有柔软舒适的感觉。

搭配运动装的发型，女生如果是长发一般会扎起来，这样比较利落，同时还增添了一些运动的气息。

运动服在领口或是袖子上会出现一些条纹似的装饰，显得更有运动感。

搭配短裤一般会选择宽松肥大，适合运动的款型。

休闲装

❶

确定人物的基本动态、服装款式，勾勒出全身的大致轮廓。在绘制时标明大致位置即可。

❷

在轮廓线的基础上将四肢动作、头部和服饰的轮廓清晰化。绘制时注意人物的头身比例。

❸

继续在轮廓内添加人物细节部分（如头发、五官、四肢和衣服等）。

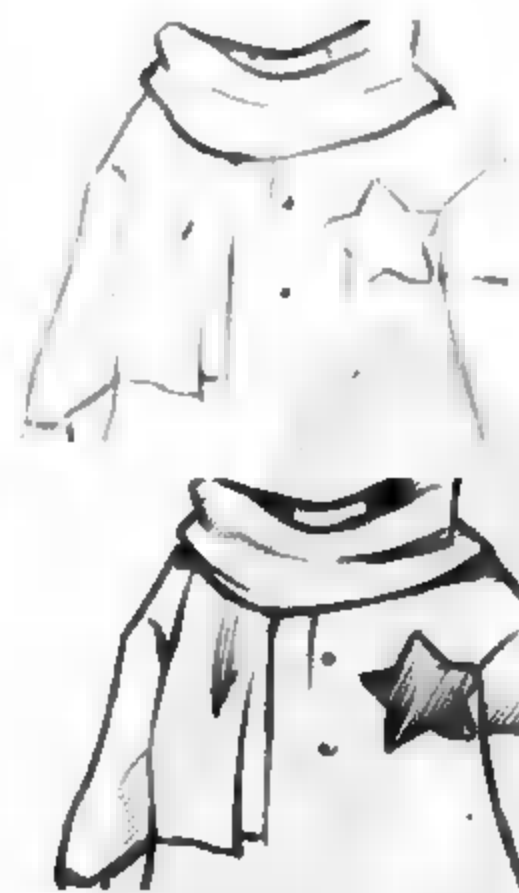
4

整体调整人物并添加细节部分，绘画完成后将多余的草稿线擦除，以查看画面效果。

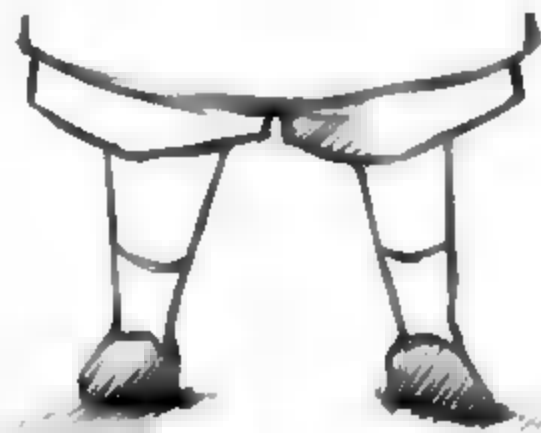
在绘制时注意线条粗细、轻重的把握。

5

下面为人物添加调子效果，以加强人物的层次感和立体感。

绘画时注意调子的线条不要太重，排列时可以松散些，另外注意添加调子的位置。

在绘制时要特别注意线条要流畅自然，最好不要用短线、断线描绘。

人物的发型看似凌乱，但乱中有序，一定是经过精心打理的，随着的发型能够很好地衬托出休闲装的特征。

衣服的随意性很强，属于混搭方式，脖子上的围巾将休闲的韵味发挥得淋漓尽致。

下身搭配短裤，在选择款式时要和上身的衣服相匹配。舒适的休闲服给人轻松愉快的感觉。

❶

首先用简单的线条画出人物的外轮廓，大致确定出人物的基本动态。

在绘画时可以通过基准线来把握人物重心，这样能够很好地保持平衡感。

❷

在轮廓线的基础上明确头发、五官、四肢和衣服的外轮廓。

在绘画时注意刘海及五官的准确位置，另外在绘制手部时注意每个手指的比例关系。

Q版人物虽然在形体的表现上进行了高度的概括，但是其形象的特征并没有因为概括而减弱。

3

下面沿着外轮廓线将五官和头发的大致形态画出来，并对服饰和发饰进行深入绘制。

在绘制眼睛时注意要将眼睛的内部结构画出来。

4

对线稿整体进行细致的调整，并加深对细节的刻画（如衣服上的花边、鞋子等）。

在绘画时注意衣服是包裹在身体上的，注意外形的把握。

在绘制时注意发饰的大小及款式，另外注意细节部分的表现。

❺

继续对线稿进行添加和调整。绘制完成后，利用橡皮等修改工具将凌乱的起稿线擦除，以查看效果。

在绘制头发时，注意头发和发饰断接处的处理，其次注意衣服上皱褶的表现。

❻

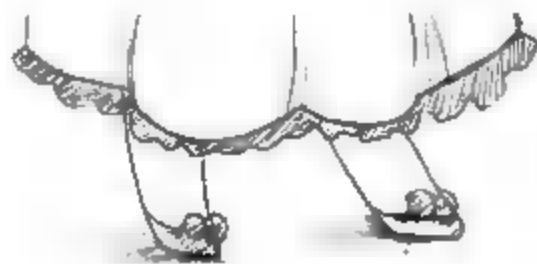
下面为人物添加调子效果，以加强人物的层次感和立体感。

绘画时注意调子的添加位置。

调子是最具表现力的，它能使画面具有立体感和层次感，在绘制时注意它的添加位置和表现手法。

人物造型可爱时尚，大大的发饰与Q版人物小小的身体形成了鲜明的对比，使人物特征更加明显。

手腕上的护腕是这套服装的一个亮点，它可以提升整套服装的休闲气息，整体看起来比较随意。

这套服装造型，休闲中略带可爱的味道，凸显出女孩俏皮可爱的物个性。

鞋子款式独特，在休闲中又透着几分活泼，使人物形象更加鲜明。

和服

❶

确定人物的基本动态、服装款式后，勾勒出全身的轮廓。接着利用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字框架标注五官的位置。

在绘制时注意外轮廓的把握。

❷

接下来大致将四肢位置、面部朝向和服饰的简单轮廓绘制出来。

绘制时注意人物的头身比例。

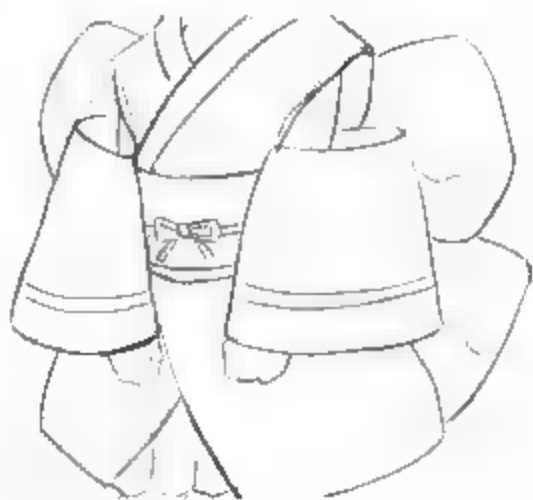
❸

在轮廓线的基础上将头发、五官、四肢和服饰的外轮廓清晰化。

对线稿整体进行细致的调整，并加深对细节部分的添加。

在绘画头部时注意帽子的添加及服饰的特殊造型。

下面继续对线稿进行添加和调整。绘制完成后，利用橡皮等修改工具将凌乱的起稿线擦除，以方便查看效果。

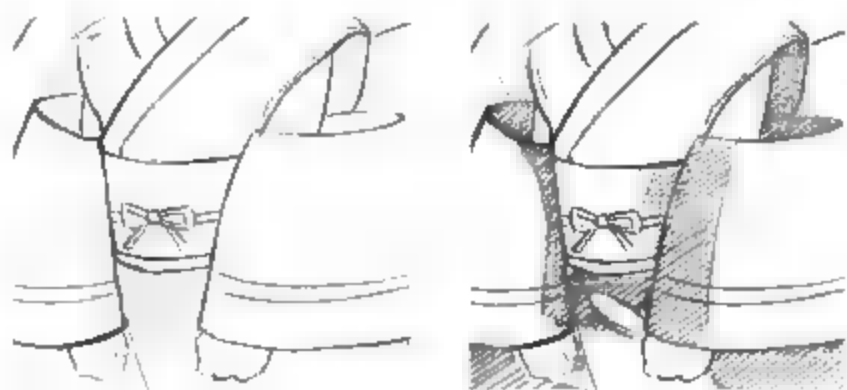
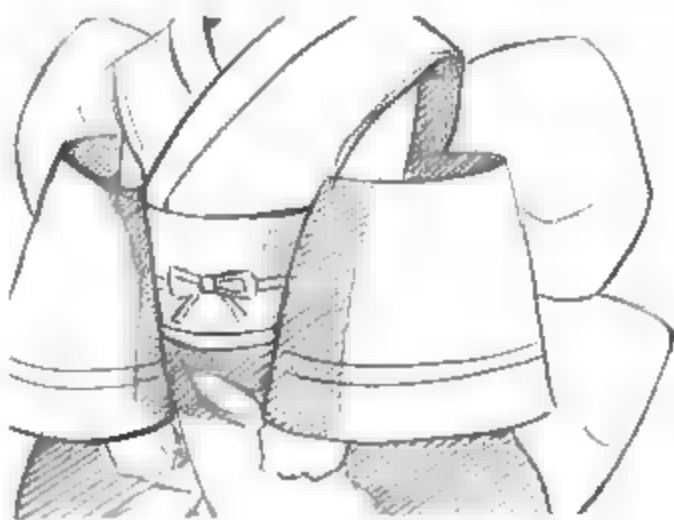
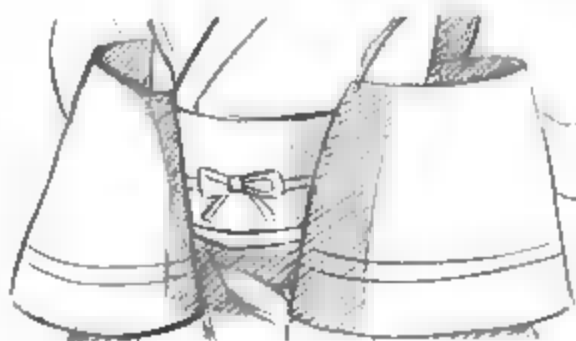
在绘制时注意衣服和帽子上细节部分的表现。

人物造型可爱乖巧，大大的“御太鼓”与Q版人物小小的身体形成了鲜明的对比，使人物特征更加明显。

❻

接下来为人物添加阴影效果，使画面的层次感更加突出。

在绘制时注意阴影的添加位置，我们可以使用不同的绘制方法标明阴影的大概位置即可。

❼

在原有调子的基础上刻画细节，描绘出衣服颜色的差异感，增加画面的层次感和立体感，完成绘制。

头上的小帽子与和服很搭配，起到上下呼应的作用。

围在腰部的带子既可以将衣服收紧，又可以起到装饰作用，再为其添加一个装饰物就更完美了。

这款和服在袖子的设计上比较独特，在绘画时要将其绘制得宽松一些。

与和服搭配的木屐，木屐的底子比较厚，在绘制时要注意这一点。

角色设计的重要性

在这一章中我们会看到一些在漫画或游戏里经常出现的Q版人物形象，大家借此可以熟悉一下Q版漫画人物的特征，希望在看完本章内容后大家可以创作几个自己喜欢的人物类型。

游戏里的小丑

大大的衣服包裹在身上，很笨重的感觉。头上经常会有很多圆球作为装饰物。

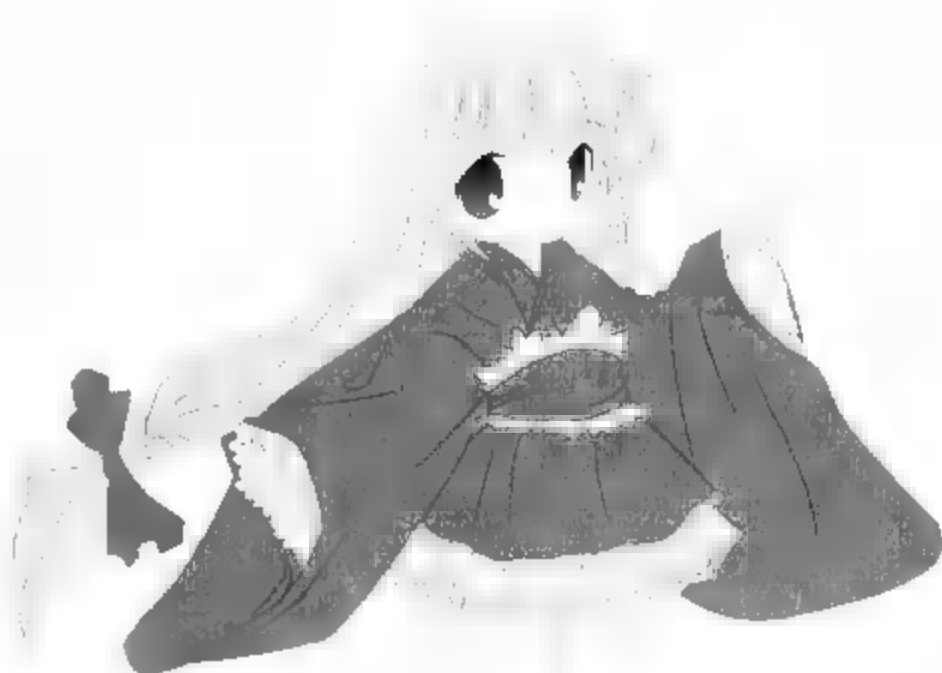
漂亮的牛公主

美丽的长裙拖在地上，头上长有牛角，是精灵怪兽的标志。漂亮的头饰搭在上面。

可爱的花妖

3个可爱的花妖正在嬉戏。双折布满花朵的小短裙，招牌似的鲜花别在头上。

音乐爱好者

长长的头发落在脚面，手里拿着乐器准备演奏，很有音乐人的气质。

古代美女

长长的头发搭在身后，衣服的款式新颖，人物造型奇特。

勇敢的武士

穿着帅气的武士服，愤怒的表情、摆出架势要为荣耀而战。

调皮的猫女郎

猫的耳朵和尾巴，毫不逊色地露在外边，穿着可爱的连衣裙。

设置不同的Q版人物

动漫中有多种类型的Q版人物造型。在这里我们大致将其分为7种，通过不同的人物造型可以使我们对动漫人物有更深刻的了解。

运动型

公主型

狂野型

可爱型

时尚型

活泼型

帅气型

❶

起稿，画出人物外轮廓。

姓　名：贝拉
年　龄：22岁
星　座：白羊座

人物特征：
性格内向，相貌俊美，举止洒脱。

穿衣喜好：
衬衫、西装、风衣和皮鞋等。

❷

添加五官、发型、服饰等。

❸

添加细节，完成画稿。

❶ 起稿，画出人物外轮廓及基本动态。

姓　名：赤丽娜
年　龄：19岁
星　座：天平座

人物特征：

性格外向，自我主义非常强烈，健康的个性派，给人以不拘小节、无法无天的感觉。

穿衣喜好：

发型、衣着上都比较夸张，穿着多以重叠、凌乱的搭配方式出现。

❷ 添加五官、发型、帽子和服饰。

❸ 加强人物绘制，擦除起稿线，完成画稿。

❶

起稿，画出人物外轮廓。

姓　名： 安迪	
年　龄： 21岁	
星　座： 摩羯座	

人物特征：
　　相貌美丽、端庄，个性自信高傲、任性，行为举止都透着高贵、端庄的气息。

穿衣喜好：
　　以华丽、正式的服装为主，衣服的面料比较好。

❷

添加五官、发型、头饰及服饰等。

❸

添加细节，突出眼镜的绘制，完成画稿。

姓　名：米欧
年　龄：24岁
星　座：天蝎座

人物特征：
　　性格外向，相貌漂亮，个性开放、自信，属于积极向上的类型。

喜欢喜好：
　　不管是发型、服饰，还是身上的配饰总是紧随流行的趋势。

1 起稿，画出人物外轮廓。

2 添加五官、发型、服饰等。

3 添加细节，完成画稿。

姓　名：SOUL
年　龄：16岁
星　座：双鱼座

人物特征：

精力充沛，很喜欢运动，行为举止较为夸张。给人以热情奔放的感觉。

穿衣喜好：

T恤、牛仔裤，另外衣服以宽松肥大，易于运动为主。

❶

起稿，画出人物外轮廓、基本动态和面部朝向。

❷

添加五官、发型、服饰等。

❸

添加细节，擦除没用的起稿线，完成画稿。

活泼型Q版人物

姓　名： 小艾
年　龄： 14岁
星　座： 巨蟹座

人物特征：
面部表情丰富，动作夸张，十足的演技派是区别于其他类型最明显的特征。

穿衣喜好：
随意性比较强，以便于运动的服饰为主。

❶

起稿，画出人物外轮廓。

❷

添加五官、发型、服饰等。

❸

添加细节，删除起稿线，对眼睛进行深入绘制，完成画稿。

❶

起稿，画出人物外轮廓。

姓　名：珍妮
年　龄：13岁
星　座：金牛座

人物特征：

相貌甜美，有一双大大的眼睛，生动有神，脸形以圆形居多，身体娇小，动作举止间透着可爱的气息。

穿衣喜好：

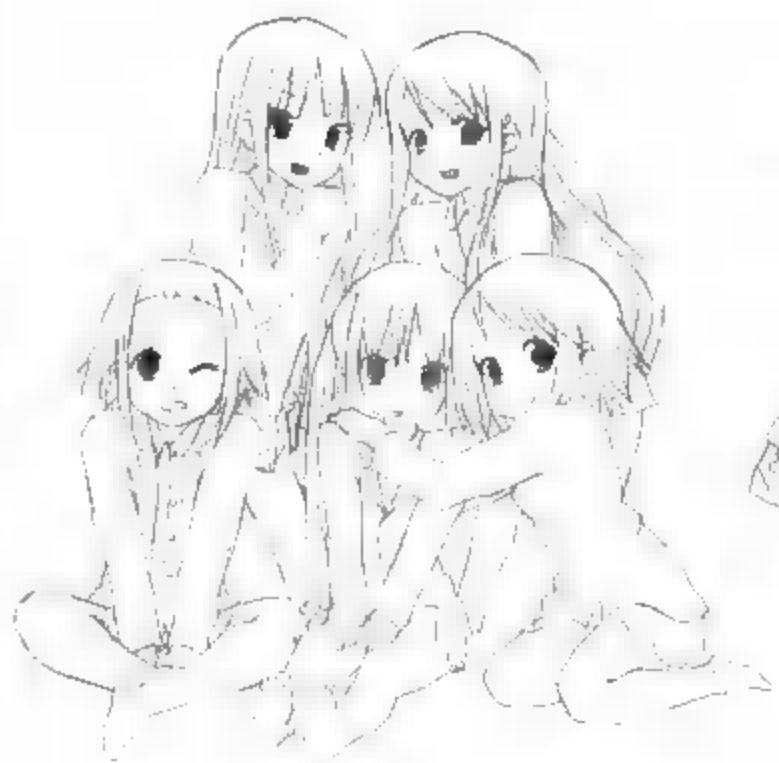
有头饰、蝴蝶结、高筒袜、圆头鞋和短裙等表现“可爱”元素特征的服饰。

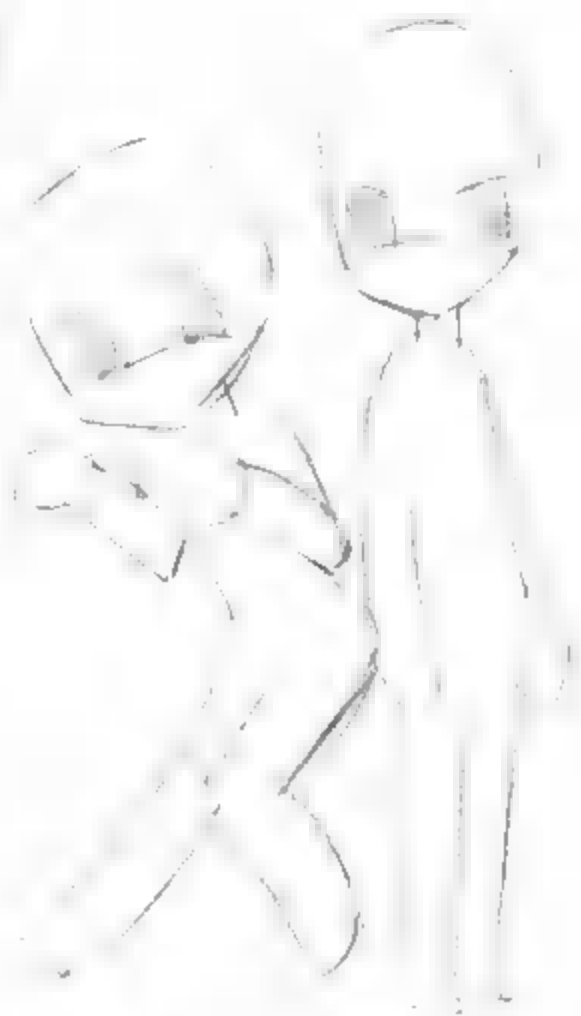
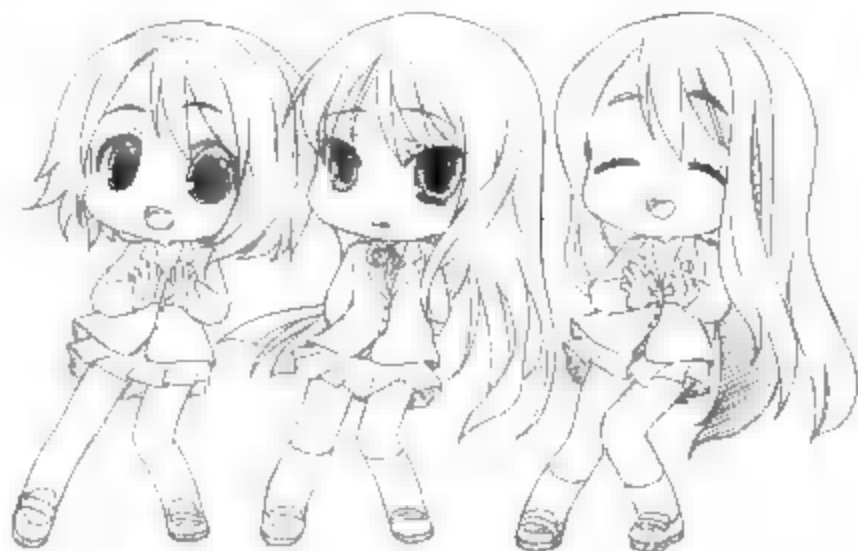
❷

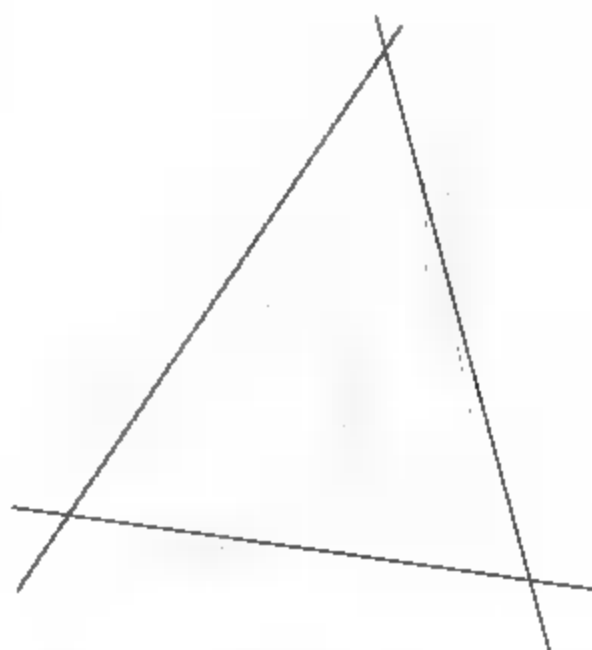
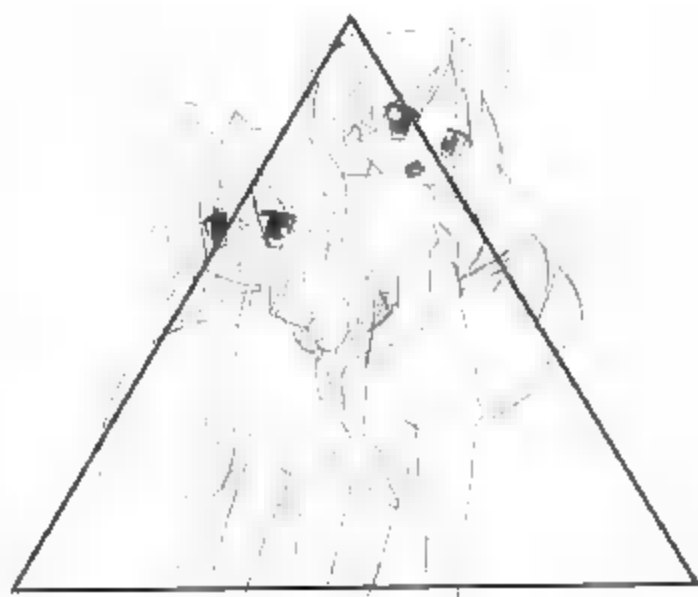
添加五官、发型、服饰等。

❸

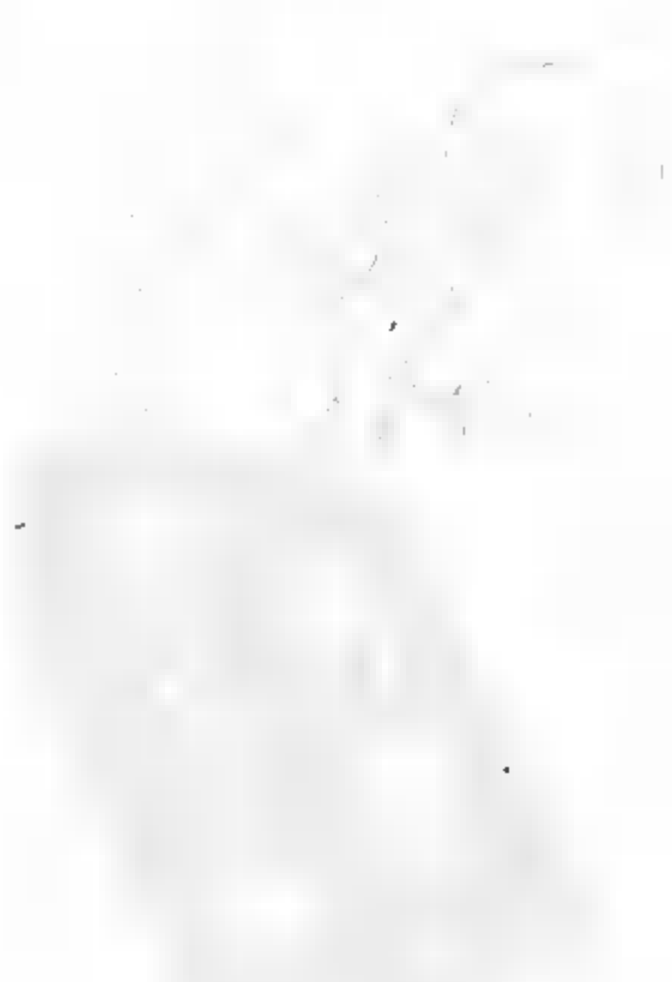
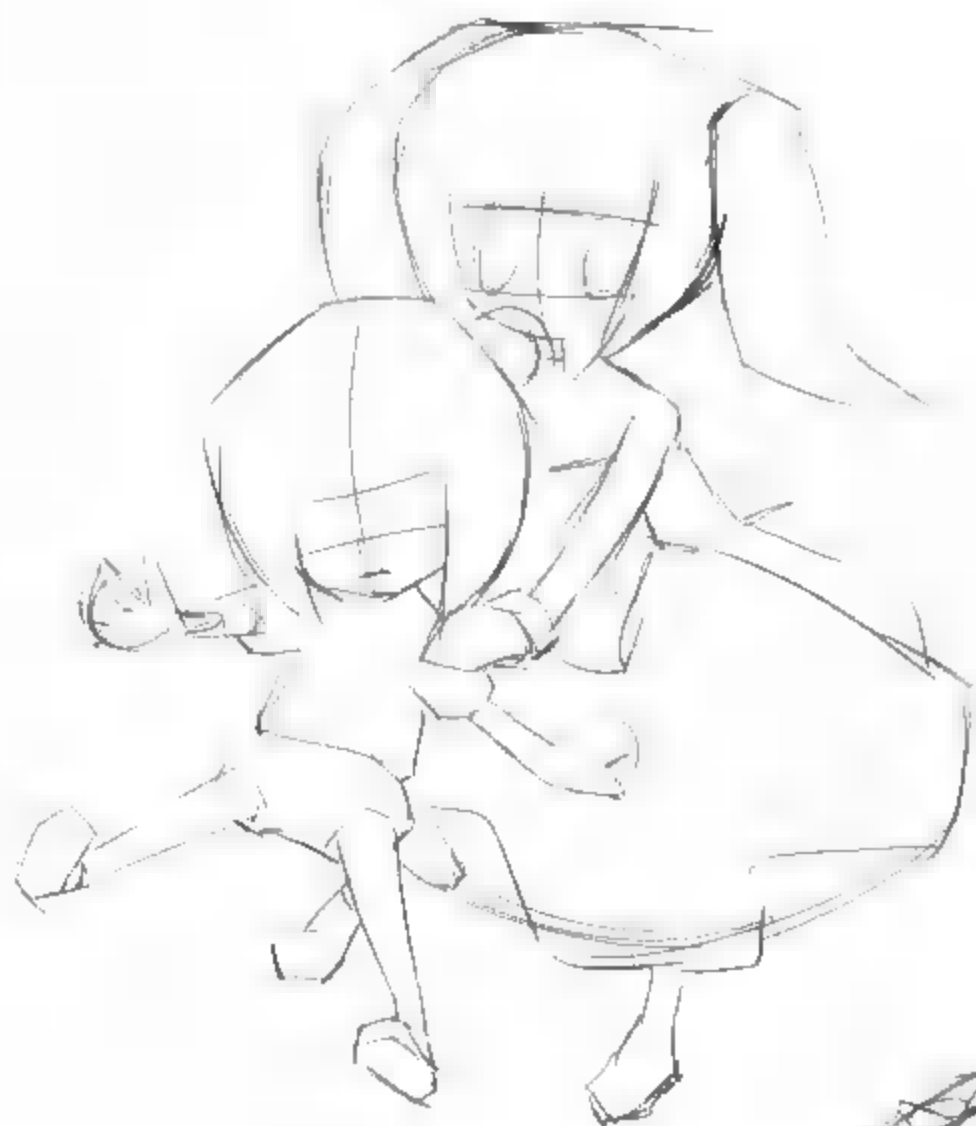
添加细节，完成画稿。

Q版人物组合的绘制技巧

在绘制人物组合时，要让角色在各个方面产生反差，要保证画面有动有静、有正有侧、有强有弱，这样绘制出来的人物角色才具有吸引力。我们在绘制时可以发挥自己的想象力，让画面充分地表达出自己想要表达的思想。

两人或两人以上称为“组合”，多角色人物在绘制中可以说是一个难点。要在同一个空间、同一个故事背景中同时出现两个或多个角色，这些角色在表现上很难控制。往往会出现角色之间的关系分离或者角色相互影响等问题。那么就需要我们在绘制技巧和方法上寻找他们之间的差异。

两人组合绘制技巧

当画面中出现两个人物的时候，首先应当观察两个人的关系，以此来作为构图的思考方向。

两个女孩依靠在一起，很明显她们是好朋友，在构图上应用了三角形构图法，这是最简单也是最容易掌握的构图方法。

下图中两个女孩形成了有静有动的对比，这个组合看起来更加有动感，角色之间相互进行了均衡，从发型到情绪，再到动作，彼此之间相互照应。

实例1

❶

首先用简单的线条画出人物的外轮廓，大致确定出人物的基本动态。

在绘画时注意衡量好人物的所在位置，要同时把握好两个人的外部形态是比较难的，在绘制时要注意这一点。

❷

在轮廓线的基础上明确头发、五官、四肢和衣服的外轮廓。

在绘画时可以通过面部基准线来确定五官的位置。

从画面中可以看出，两个人物的感情很好。可以是姐弟也可以是伙伴。

前面的小男孩很调皮的样子；后面的女孩在拉着他，阻止他做一些事情。在绘画时要注意表现出这种感觉，还要注意人物上下身的比例及重心的位置。

3

下面沿着外轮廓线将五官和头发的大致形态画出来，并对服饰和鞋子进行深入绘制。

在绘制眼睛时注意要将眼睛的内部结构画出来，另外注意小男孩四肢的把握。

4

对线稿整体进行细致的调整，并加深对细节的刻画（如发带、鞋子和裙摆装饰等），绘画完成后，将多余的线稿擦除，以方便查看结果，这样线稿就绘画完成了。

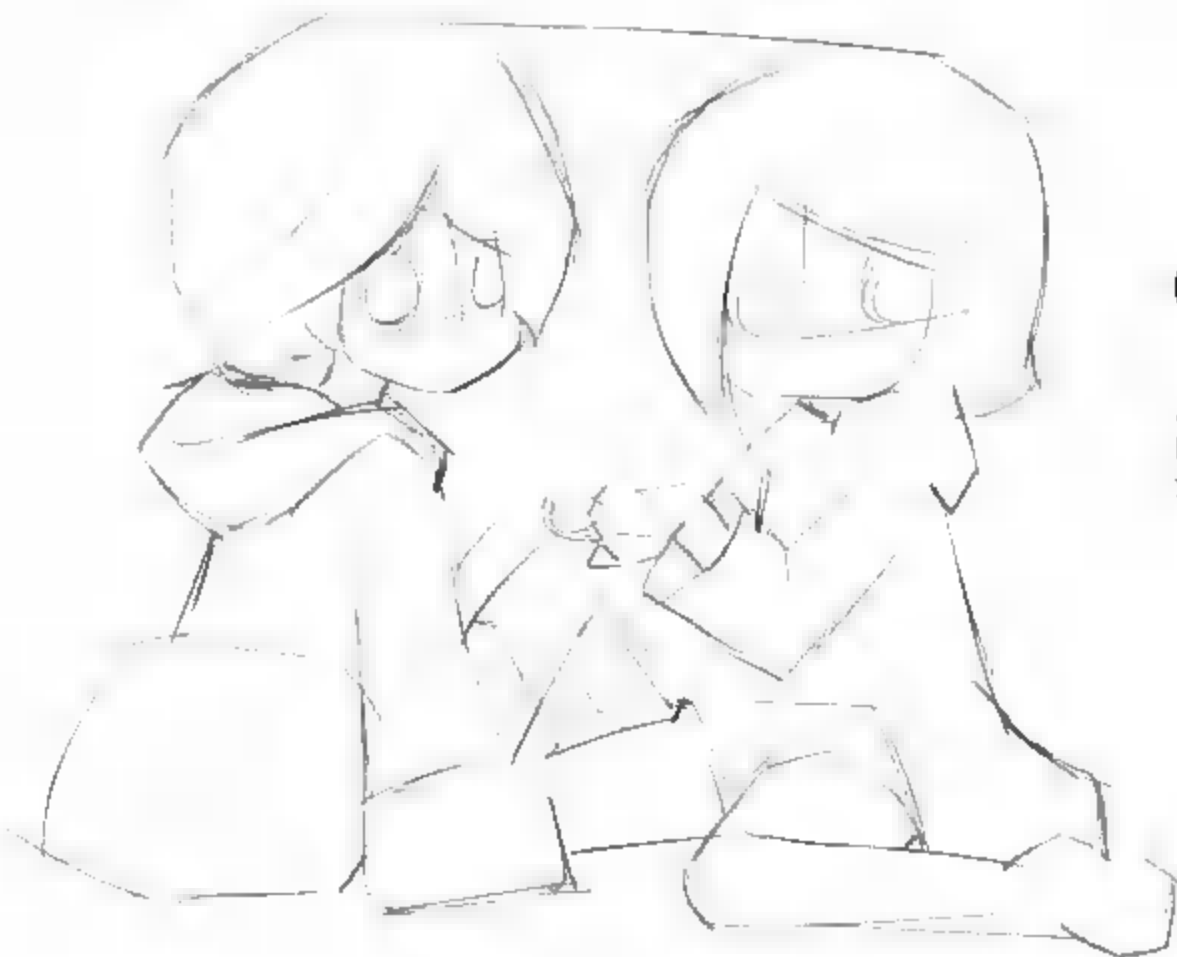
在绘画时注意衣服是包裹在身体上的，注意外形的把握。

❺

线稿完成后，接下来我们为其添加阴影效果，来加强人物的立体感和画面的层次感。

在添加阴影效果时我们要抓住人物特征，面部是表现的重点，在绘制头发时注意线条的流畅性和准确性，眼睛的刻画很重要，注意眼神的把握及人物表情的描绘。另外在为衣服添加阴影时要注意前面的人物会挡住后面的人物，这样就会出现一定的投影，在绘制时要把握好阴影的位置。

从画面中我们不难看出两个人物的感情很好，有一个亲密的知心朋友是我们一生的财富。

两个女孩面对面坐着，一个女孩双手抬起捧在胸前。两个人像是在谈论什么，却被别的事物打断。在绘画时要注意表现出瞬间的这种感觉。在绘制线稿时注意身体和腿部重叠位置的刻画，以及人物服装结构的表现。

❶

确定人物的基本动态、服装款式后，勾勒出全身的轮廓。接着利用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字框架标注五官的位置。

在绘制时注意外轮廓的把握。

❷

在轮廓线的基础上明确人物头发、五官、四肢和服饰的外轮廓。

在绘画时注意刘海及五官的准确位置，另外在绘制手部时注意每个手指的比例关系。

❸

下面继续对人物进行深入刻画，将头发、四肢和服饰的外形清晰化。

在绘制头部时，注意眼神的把握，表情的刻画，另外注意细节部分的添加。

❹

对线稿整体进行细致的调整，并加深对细节部分的添加。绘制完成后，将多余的线稿擦除，这样线稿就绘制完成了。

在绘画时注意线条的轻重把握，以及书包细节部分的添加和透视的把握。

对线稿整体进行细致的调整，并加深对细节的刻画（如裤带、纽扣和衣服上的细节等），绘画完成后，将多余的线稿擦除，以方便查看结果，这样线稿就绘画完成了。

在绘画时注意书包和皮带是包裹在身体上的，注意外形的把握。

❻

线稿绘制完成后，接下来通过绘制阴影来增加画面的层次感和立体感。

在绘制时注意阴影的添加位置，另外也要注意线条的排序和轻重的把握。

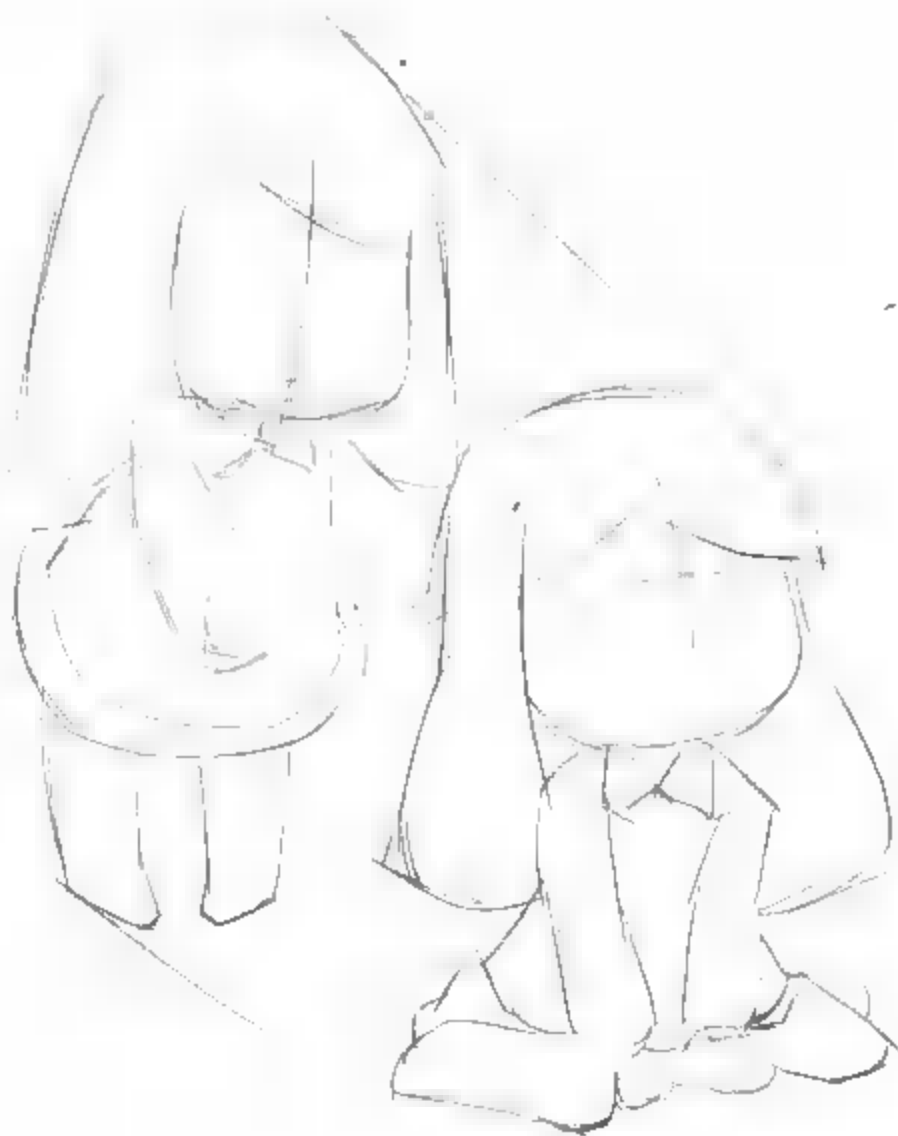
实例3

图中是一个很温馨地画面，一个女孩坐在地上伤心地哭着，另一个女孩友善地帮助她。在绘制线稿时注意人物前后关系，表情和肢体动态是刻画的重点。

❶

首先用简单的线条画出人物的外轮廓，大致确定出人物的基本动态。

在绘画时注意两人之间的距离、高低和前后关系的把握。

❷

下面在轮廓线的基础上明确头发、五官、四肢和衣服的外轮廓。

在绘画时注意五官的准确位置和表情刻画，另外在绘制手部时注意每个手指的刻画。

❸

下面继续对人物进行深入刻画，将头发、四肢和服饰的外形清晰化。

在绘制头部时，注意眼神的把握，表情的刻画，另外注意衣服细节部分的添加。

前面的人物坐在地上，腿部位置的准确度要求很高，绘制时要将腿的前后、结构和透视关系绘制准确。

❹

对线稿整体进行细致的调整，并加深对细节部分的添加。绘制完成后，将多余的线稿擦除，这样线稿就绘制完成了。

在绘画时注意线条的轻重把握，以及重点的突出。

绘制阴影，增加画面的层次感和立体感，绘制时要特别注意制服布料软硬的质感表现。

❺

线稿完成后，接下来我们为其添加阴影效果，来加强人物的立体感和画面的层次感。

在添加阴影效果时我们要抓住人物特征，人物反差的面部表情是刻画的重点。在绘制头发时注意线条的流畅性和阴影的添加位置，使人物面部特征更加明显。另外在为衣服添加阴影时要注意坐着人物腿部的描绘，在绘制时要把握好阴影的位置。

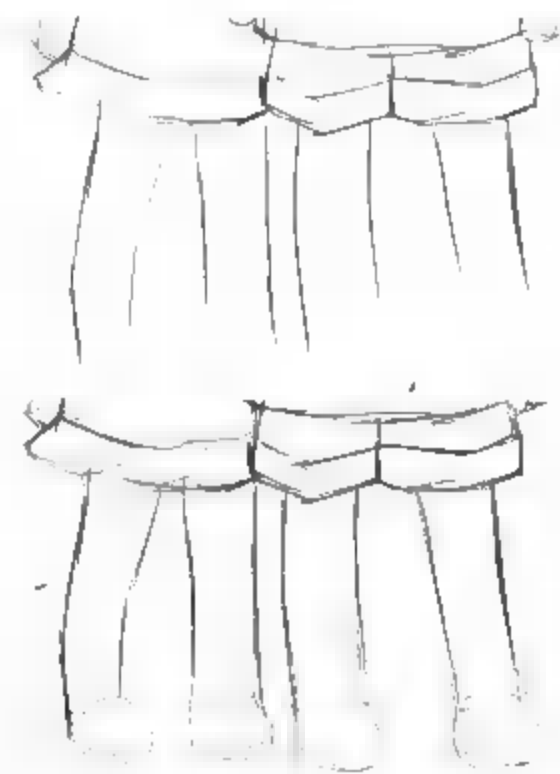
❶

首先用简单的线条画出人物的外轮廓，大致确定出人物的基本动态。

在绘画时可以通过基准线来把握人物重心，这样能够很好地保持平衡感。

❷

在轮廓线的基础上明确头发、五官和四肢的外轮廓。

在绘画时注意刘海及五官的准确位置，另外注意人物的前后关系。

在起稿时确定腿部的大概位置，注意4条腿外形的把握。

3

下面沿着外轮廓线将五官和头发的大致形态画出来，并对服饰和鞋子进行深入绘制。

在绘制眼睛时注意要将眼睛的内部结构画出来。

4

对线稿整体进行细致的调整，并加深对细节的刻画。绘画完成后，将多余的线稿擦除，以方便查看结果，这样线稿就绘画完成了。

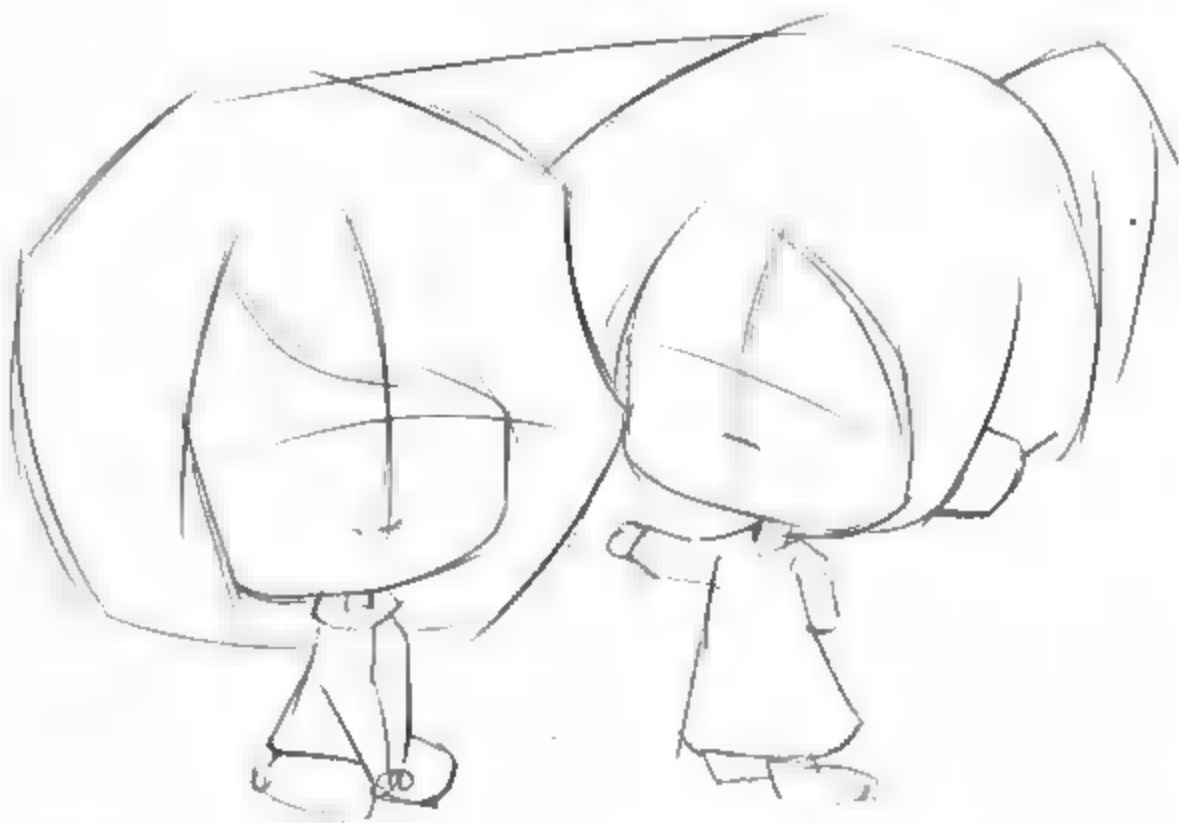
两个重叠在一起的角色组合，在描绘造型时，注意从前面的人物开始描绘，这样可以清楚地看出前后两个人物相互的遮挡关系。

从画面中我们可以看到两个关系要好的伙伴手拉着手站在一起。帅气的男生领着可爱的女生，而此时的女生躲在男生身后，表现出紧张害羞的神情。在绘制线稿时注意身体重叠位置的刻画。

❺

线稿绘制完成后，接下来通过绘制阴影来增加画面的层次感和立体感。

在绘制时，注意阴影的添加位置，另外也要注意线条的排序和轻重的把握。

❶

首先用简单的线条画出人物的外轮廓，大致确定出人物的基本动态。

在绘制线稿时注意对人物视角的把握，另外注意表情和肢体动态的刻画。

❷

在轮廓线的基础上明确头发、五官和四肢的外轮廓。

在绘画时注意头部越大"Q"的感觉越强，我们可以适当地夸张一些。

❸

下面沿着外轮廓线将五官和头发的大致形态画出来，并对服饰和鞋子进行深入绘制。

甜蜜的表情是刻画重点，它最能表现人物的可爱之处。

❹

整理画面，将没有用的线条彻底擦除，画面中的细节在这一步也要表现出来。

绘制头发的细节时要有耐心，尽量将需要表现的地方绘制得完美一些。

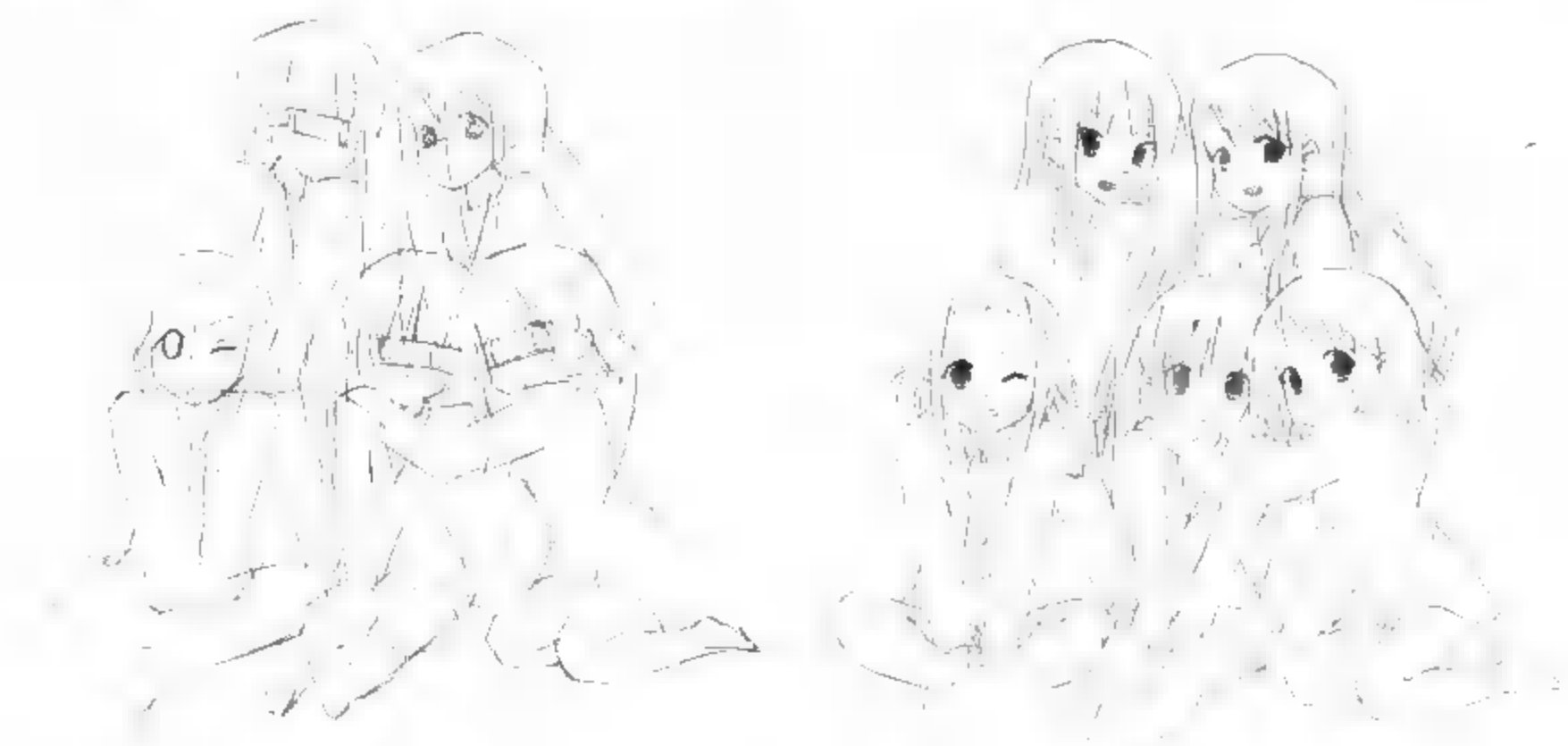
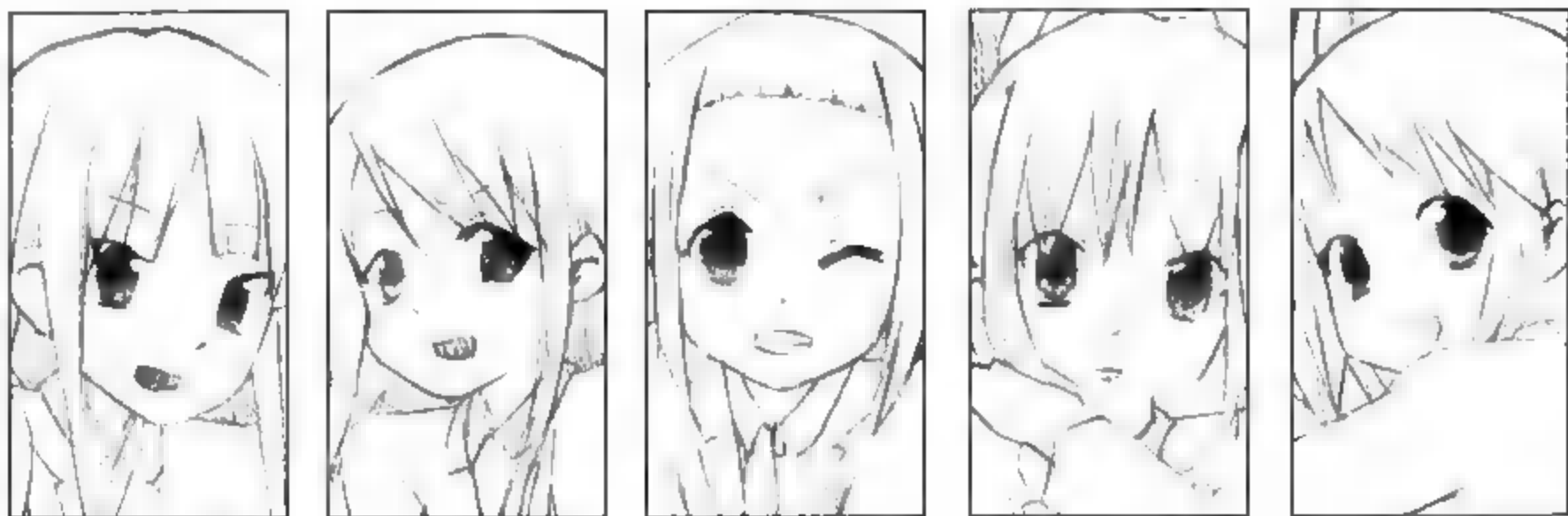
❺

线稿绘制完成后，接下来通过绘制阴影来增加画面的层次感和立体感。

在刻画头发和五官时，要注意人物各自的发型、五官和头部的朝向是相匹配的。

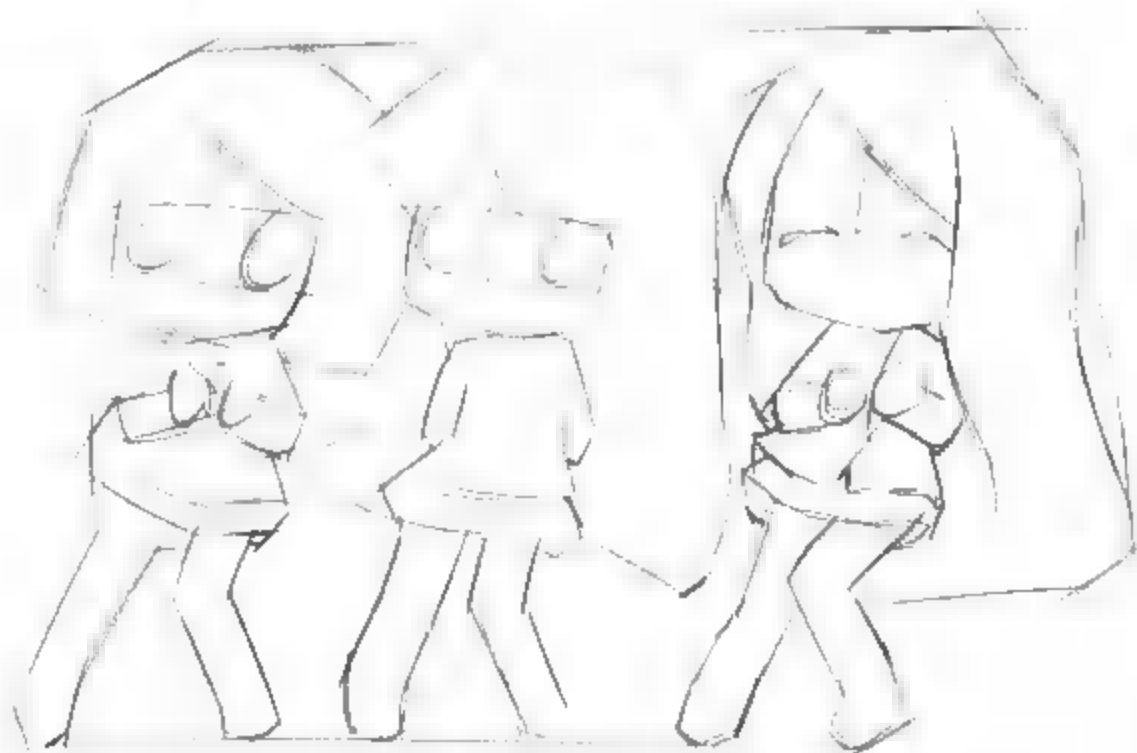
多人组合绘制技巧

多人创作相对于双人创作而言，并不是单纯地多出现一个或多个角色。“多人”创作时往往要伴随着场景及故事性的表现。

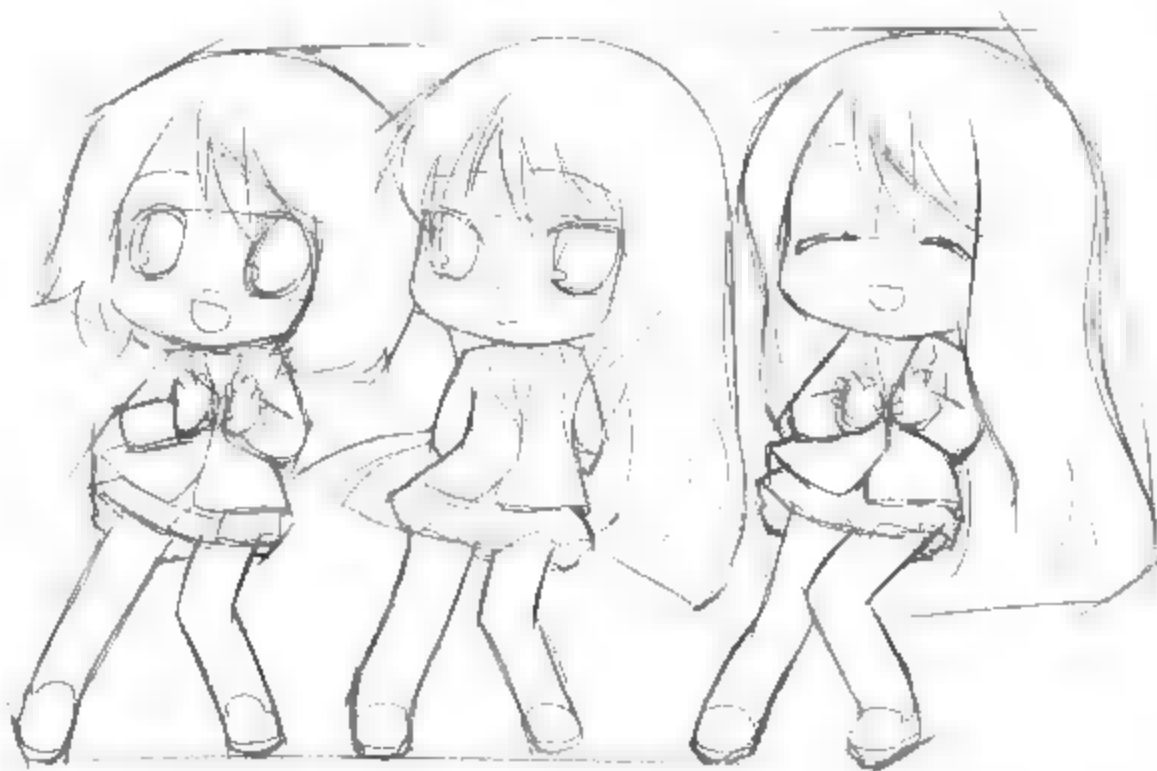
在绘制多人组合时，要尽可能地使这些角色产生联系，而不是彼此孤立。

用特写结合并列排列的构图能够很好地表达出每个人物的表情特征。

多人创作中的一个难点就是，如何把握这些角色的空间关系。

简单来说可以用“近大远小”来概括，同时也要让这些角色的各个方面产生差异。

实例1——3人组合

❶

首先用简单的线条画出人物的外轮廓，大致确定出每个人物的基本动态。

在动作的选择上，应对设定好的性格、年龄等信息进行分析，选择最能符合角色信息的动作来表现。

❷

在轮廓线的基础上明确头发、五官和四肢的外轮廓。

在绘画时注意确定角色的比例关系，以及每个人物之间的位置关系。

❸

下面沿着外轮廓线将五官和头发的大致形态画出来，并对服饰和鞋子进行深入绘制。

裙摆的不同朝向和摆动程度展示了人物不同的动作状态。

4

由于组合的人物比较多，下面我们逐一对人物进行细致的刻画。

在绘画第一个人物时我们要抓住人物特征，人物的身体向后倾斜，面部表情是很开心的，双手在胸前做了一个手势，体现出人物当时快乐的心态。

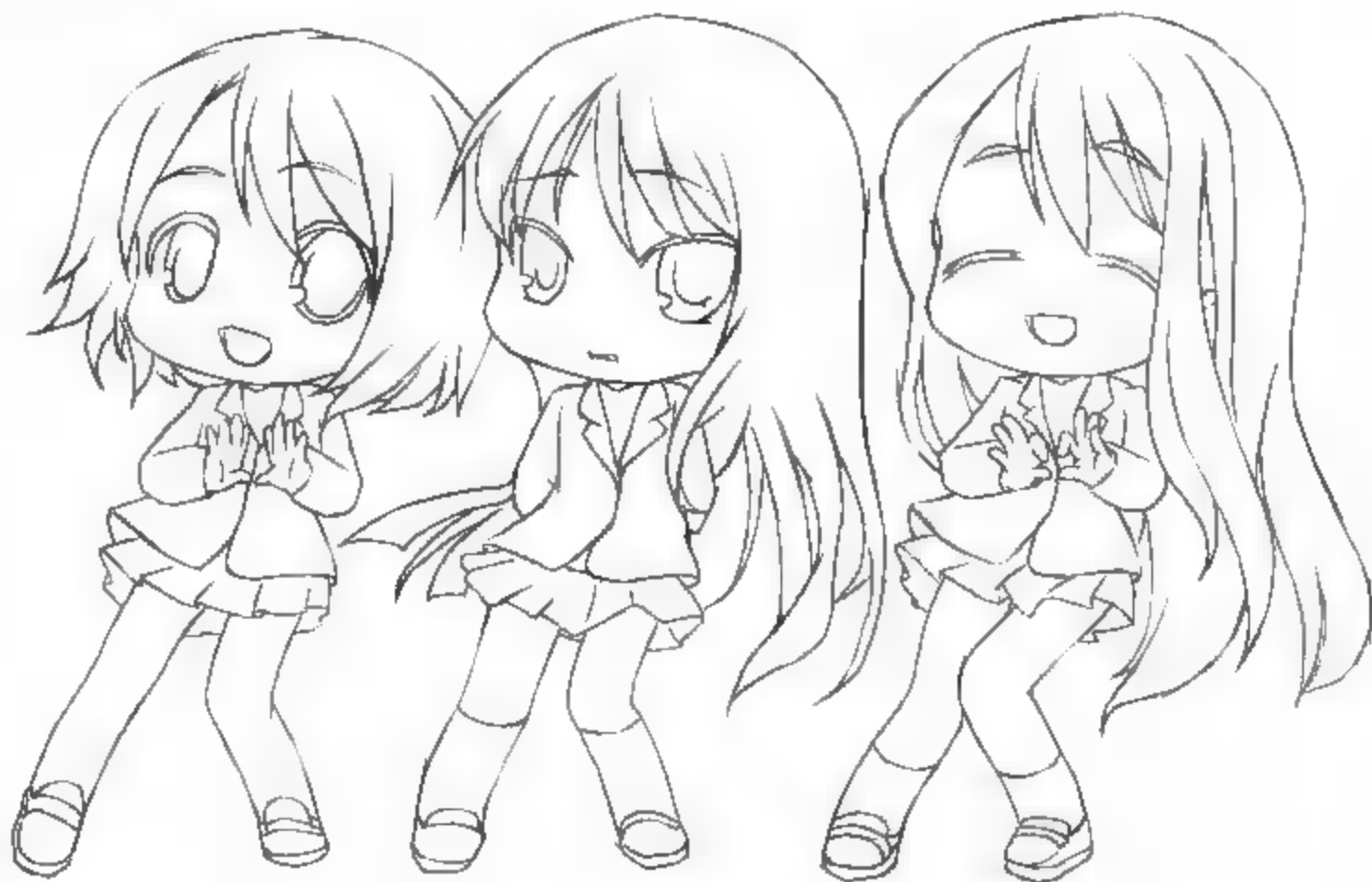
5

接下来继续对线稿进行深入细致的刻画，我们来对第二个人物进行绘制。

在绘画第二个人物时我们要抓住人物特征，人物的身体同样是向后倾斜的，面部表情则是添加了几分羞涩，双手背在后面，动作也比较僵硬，看来人物是被动上场，我们不难看出人物当时紧张的心态。

6

继续对线稿进行深入细致的刻画，我们来对第三个人物进行绘制。

在绘画第三个人物时我们同样要抓住人物特征，人物的身体也是向后倾斜的。表情甜蜜、双眼闭着，很享受的样子，双手在胸前做出和第一个女孩相似的动作，膝盖碰触两腿呈x形，使人物动作更加优美。

7

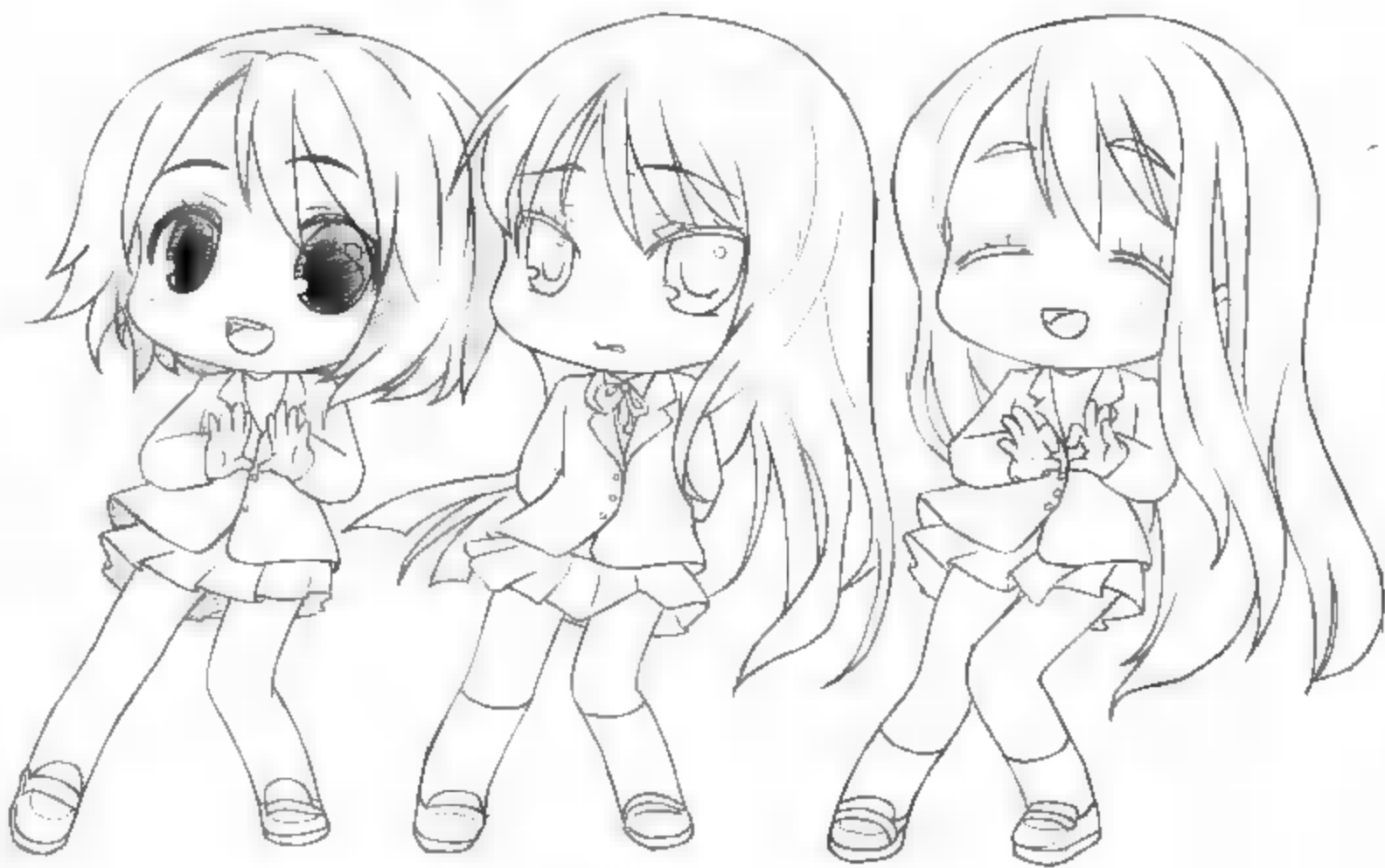
对线稿整体进行细致的调整，并加深对细节的刻画（如头发、五官和服饰等），绘画完成后，将多余的线稿擦除，以方便查看结果，这样线稿我们就绘画完成了。

在绘画时注意头发的流畅性，眼睛的内部结构和服饰的细节表现。

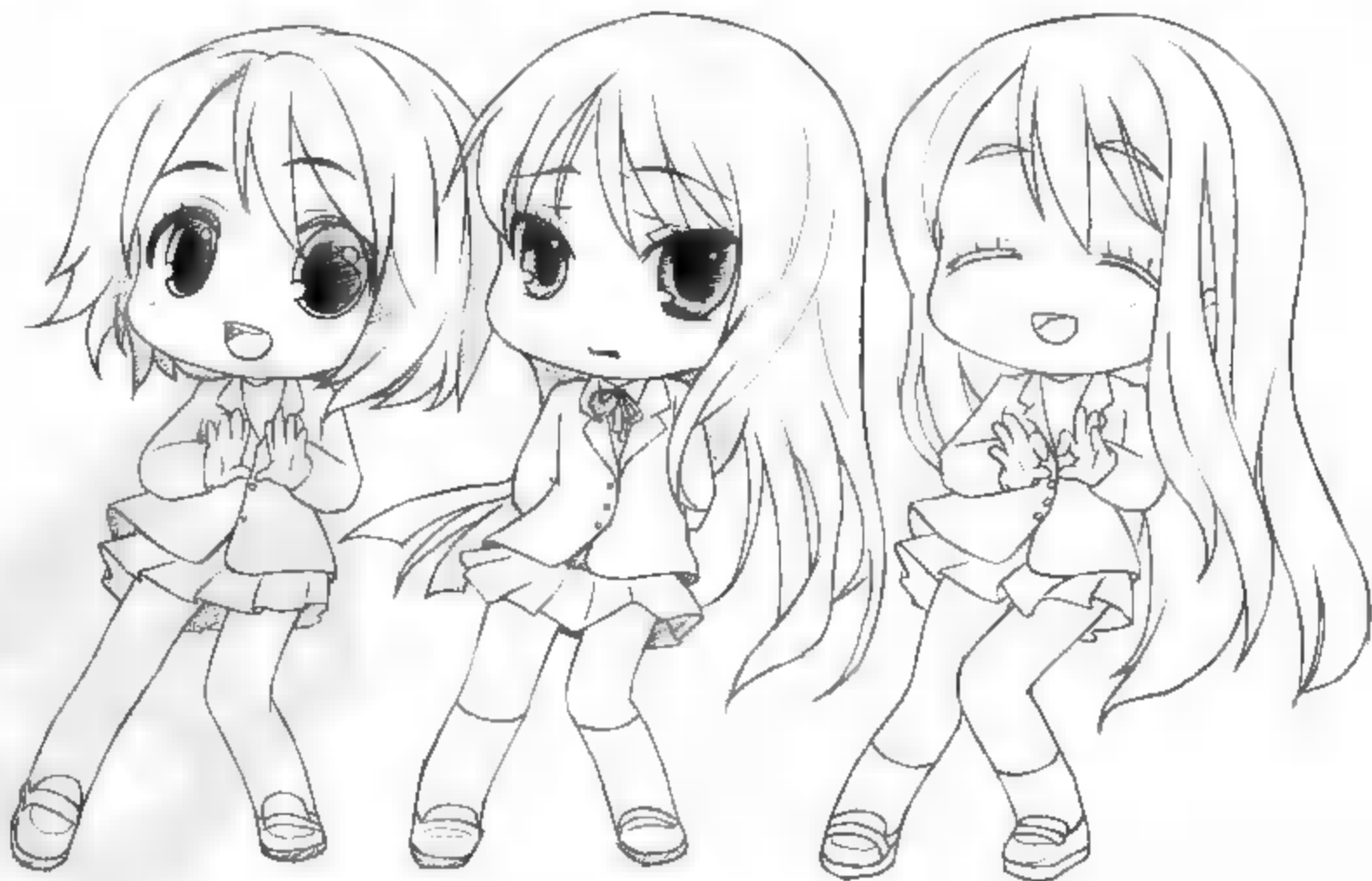
❽

线稿绘制完成后，下面我们来为人物添加阴影效果，使人物特征更加明显，画面的层次感更加突出。同样地我们还是逐一对人物进行细致的刻画。

在为第一个人物添加阴影时，注意头发上阴影的添加位置，以及裙摆处的表现。

❾

接下来继续对人物添加阴影效果，我们来对第二个人物进行绘制。

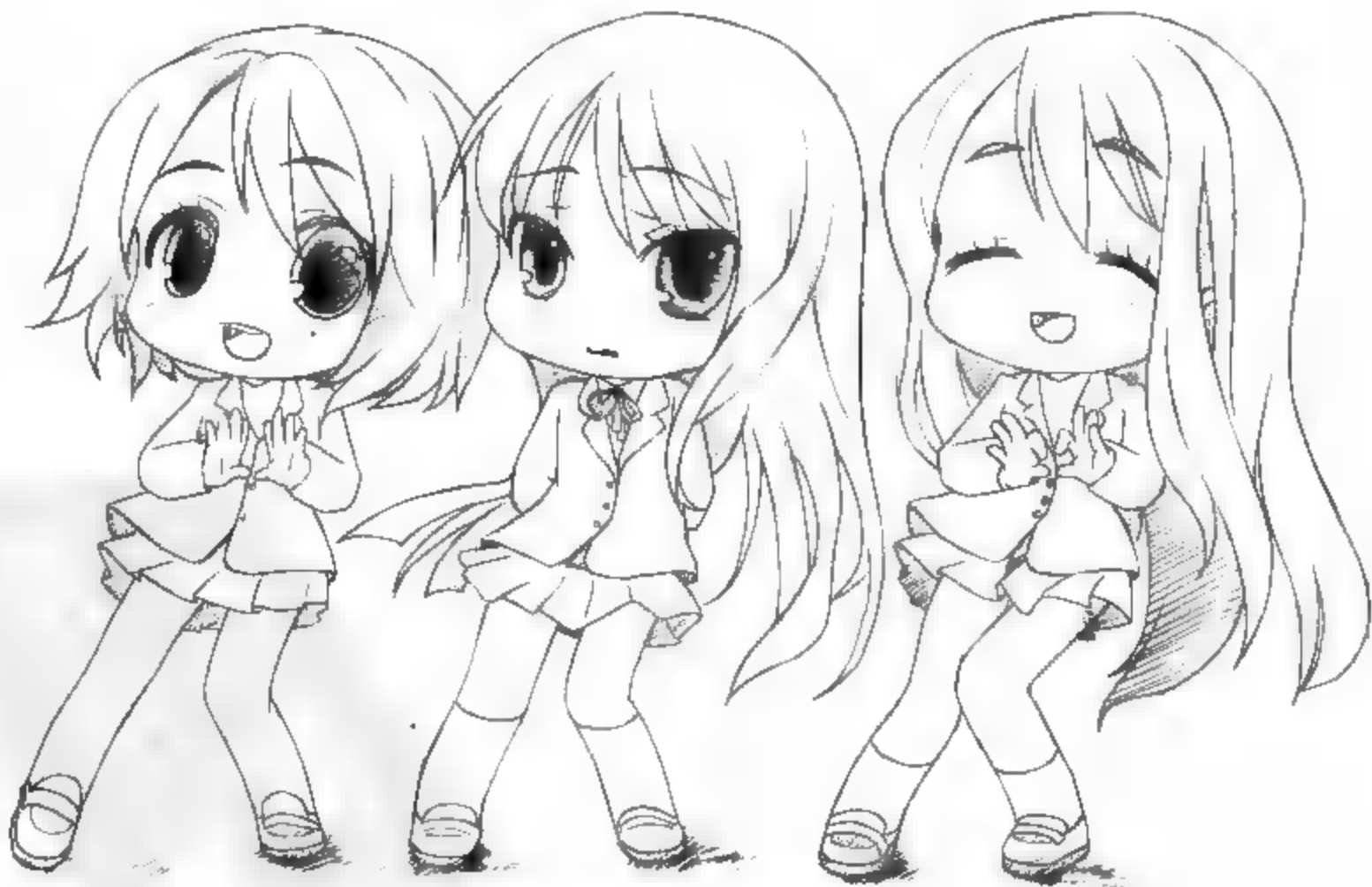
在绘画第二个人物时，我们对其五官和头发进行加深绘制，通过头发的表现来突出身体的立体感。

10

继续对线稿进行深入细致的刻画，我们来对第三个人物进行绘制。

在绘制第三个人物时注意与之前的角色进行区分，除了对这个角色最初的设定不变之外，还要尽可能多地找到角色之间的差异化，在手势、布褶的变化等细节处加以区分。

11

在原有调子的基础上对画面进行深入的调整和添加，使画面更加完整，这样我们就完成了最终的画稿。

在绘画时注意眼神的刻画及整体效果的把握。

实例2——4人组合

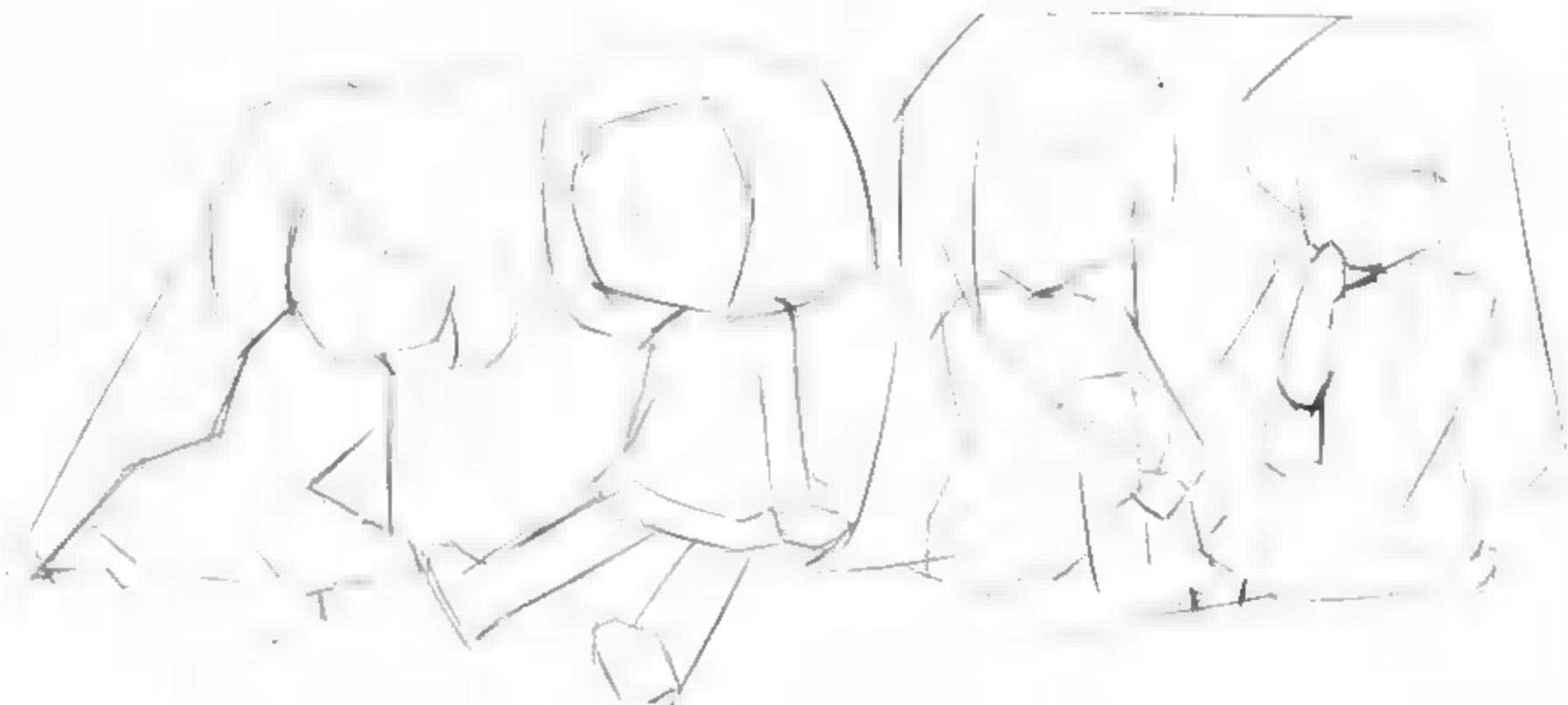
下图属于展示性角色组合，在绘制时要注意虽然人物同为坐着的状态，但在空间、动态及动态所表现出来的性格特征上，都需要不同的表现手法。

在这种组合中，往往会有一个主角，她的位置一般比较显眼，动作也会比较夸张等。

❶

首先用简单的线条画出每个人物的外轮廓，大致确定出人物的基本动态。

在绘画时可以通过基准线来确定人物的面部朝向、重心等，这样能够很好地保持平衡感。

❷

在轮廓线的基础上明确头发的样式、五官的位置、四肢的动态和衣服的大概形态。

在绘制头发时，我们尽量让发型不一致，展示不同的角色特征，同时又可以使每个角色的性格更加明显。

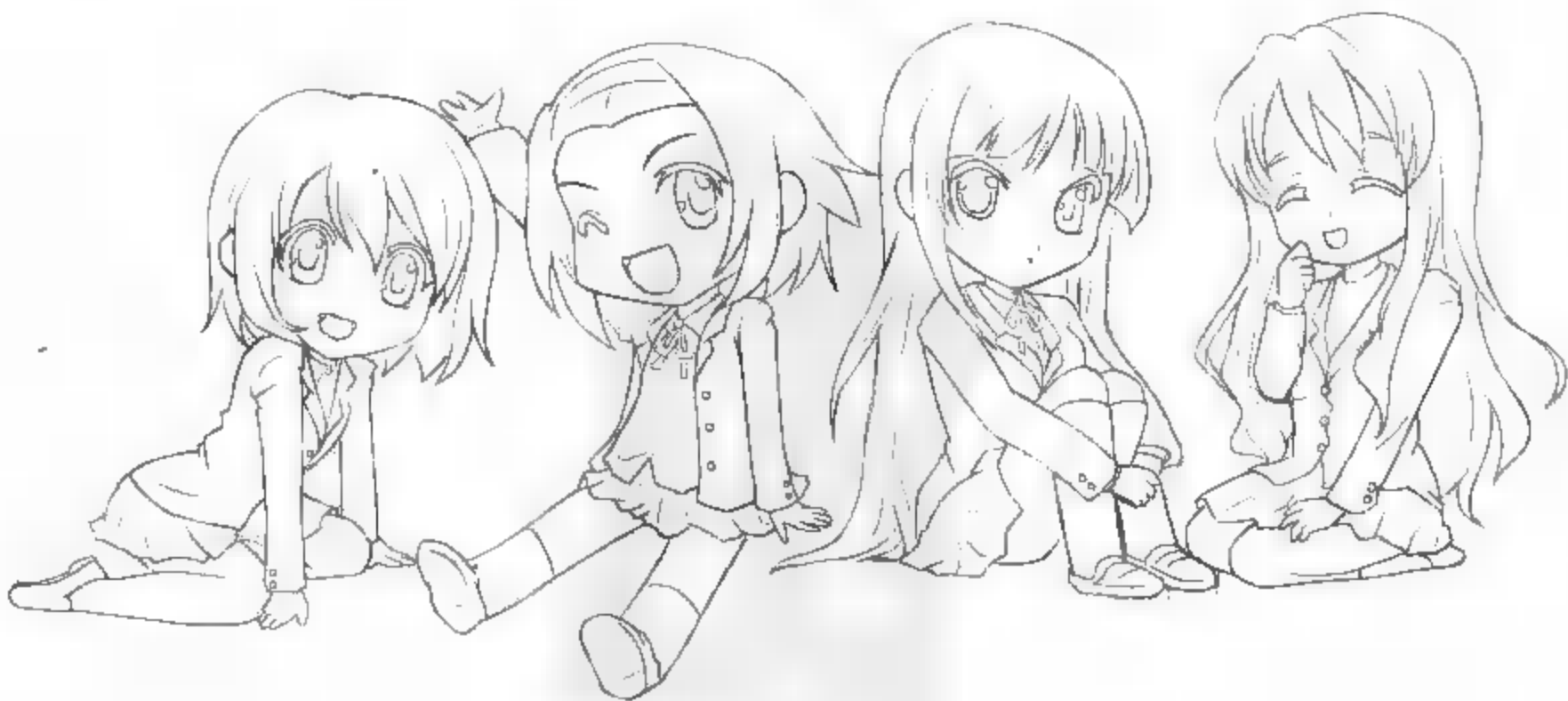
❸

下面沿着外轮廓线继续加强对头发、五官和服饰的绘制，并对服饰和鞋子进行深入绘制。

在绘制头部时注意每个人物发型的表现，绘制眼睛时注意要将眼睛的内部结构画出来，另外注意每个人物动态的表现，以及衣服细节部分的添加。

❹

对线稿整体进行细致的调整，并加深对人物细节的刻画（如发带、鞋子和衣服装饰等），这样初步的线稿我们就绘画完成了。

在绘画时注意人物眼神的把握，以及表情的刻画；另外要注意细节部分的添加。

先从哪一个角色开始深入，根据个人喜好和习惯而定，但尽量依据她们的空间位置而定，本着“由前到后”或者“由后到前”的顺序来进行绘制。

❺

由于组合的人物比较多，下面我们逐一对人物进行细致的刻画。

在绘画第一个人物时我们要抓住人物特征，人物跪坐在地上，面部表情是很开心的，双手扶在腿前，体现出人物当时很放松的状态。

❻

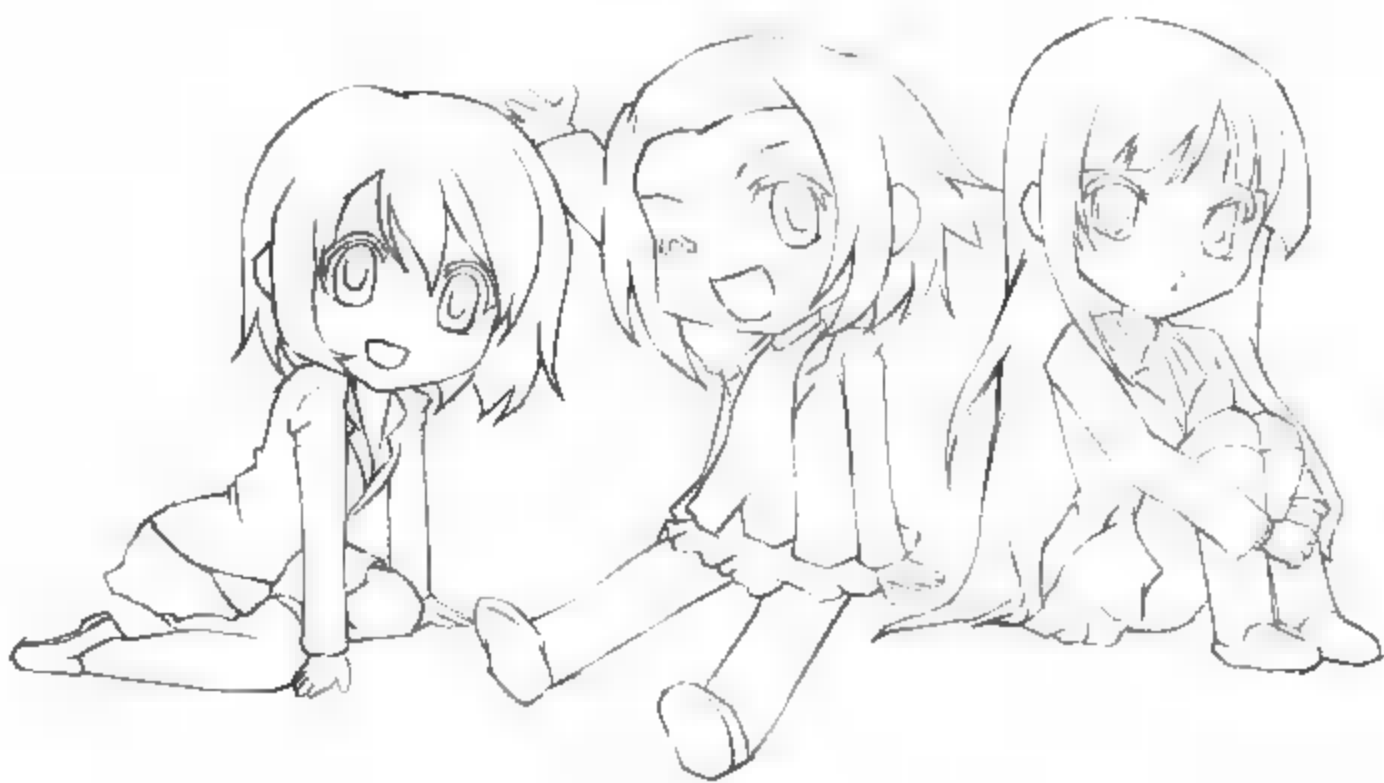
接下来继续对线稿进行深入细致的刻画，我们来对第二个人物进行绘制。

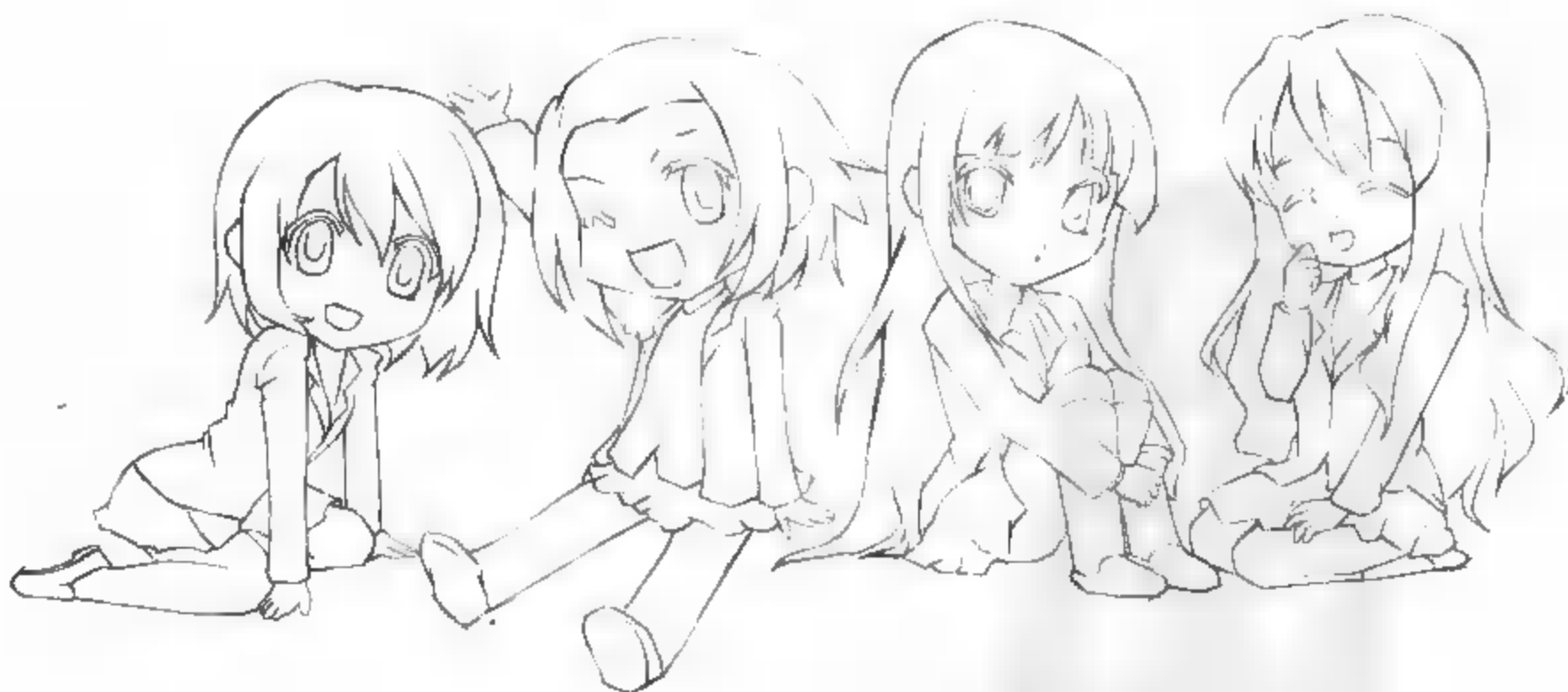
在绘制第二个人物时我们要抓住人物特征，人物的表情搞怪，动作也很放得开，两腿分开坐在地上，一只手伸向远方，一副悠闲自在的样子。

❼

继续对线稿进行深入细致的刻画，我们来对第三个人物进行绘制。

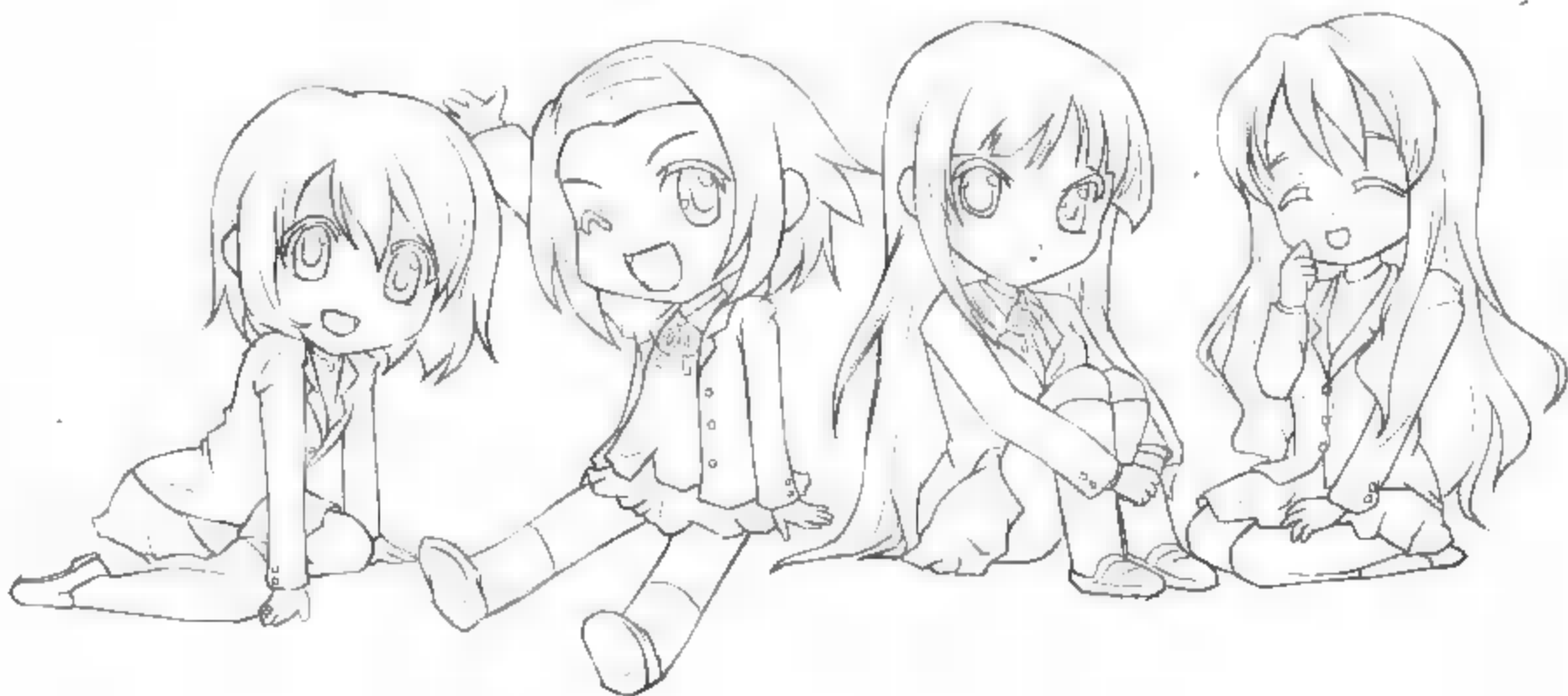
在绘制第三个人物时我们同样要抓住人物特征，人物的表情严肃、头发较长，很直立的坐姿，双手抱在小腿上。与前一个人物的动作形成鲜明的对比。

❽

继续对线稿进行深入细致的刻画，我们来对第四个人物进行绘制。

在绘制第四个人物时我们同样要抓住人物特征，人物跪坐在地上，表情甜蜜、双眼闭着很享受的样子，一只手搭在腿上，另一只手扶在嘴边。人物动作乖巧可爱，增强了画面的温馨感。

9

对线稿整体进行细致的调整，并加深对细节的刻画（如头发、五官和服饰等），绘画完成后，将多余的线稿擦除，以方便查看结果，这样线稿我们就绘画完成了。

在绘画时注意头发的流畅性，眼睛的内部结构和服饰的细节表现。

10

线稿绘制完成后，下面我们来为人物添加阴影效果，使人物特征更加明显，画面的层次感更加突出。同样，我们还是逐一对人物进行细致的刻画。

在为第一个人物添加阴影时，注意人物表情的刻画及眼神的把握。另外要掌握好腿部阴影的添加位置。

11

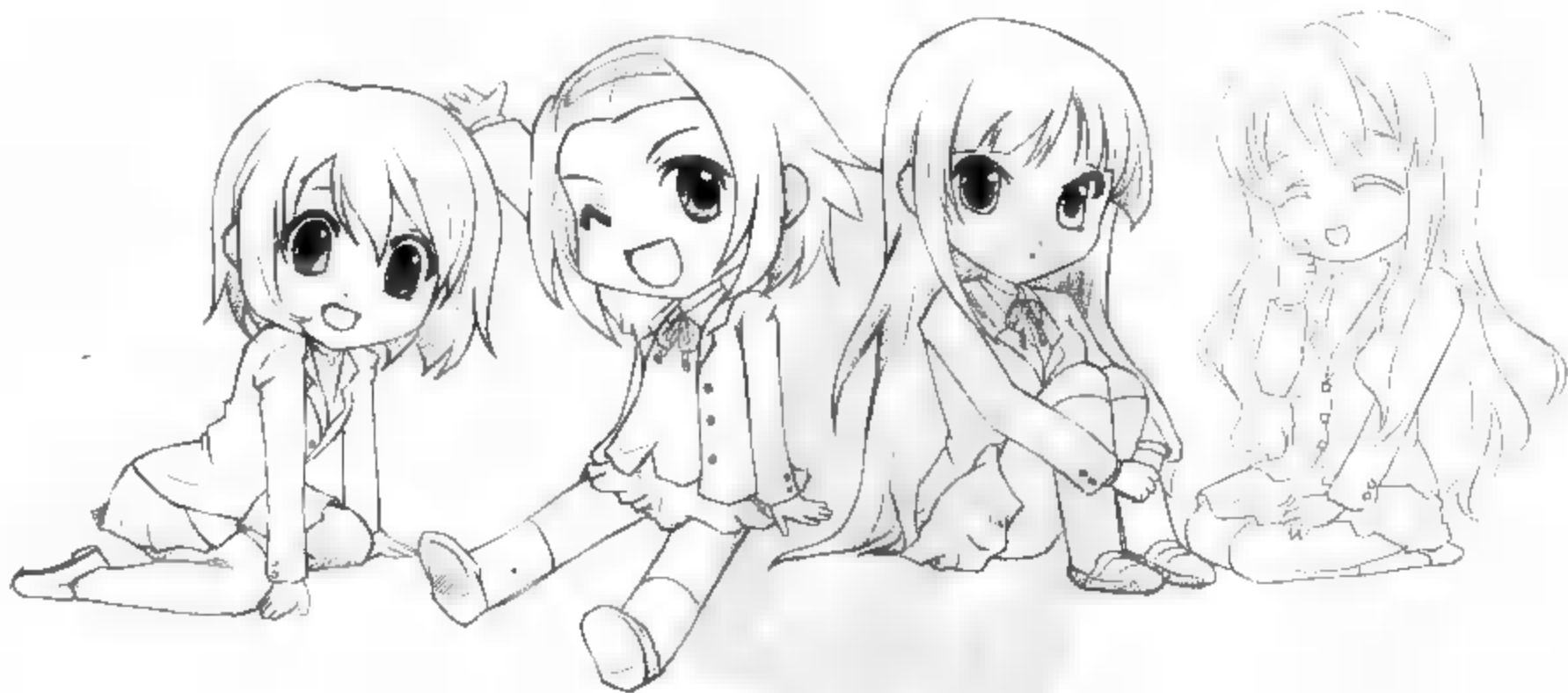
接下来继续对人物添加阴影效果，我们来对第二个人物进行绘制。

在绘制第二个人物时，我们将绘制重点放在眼睛上，眼睛是最能够表现人物特征的。另外注意添加头发和服饰的阴影时位置的准确性。

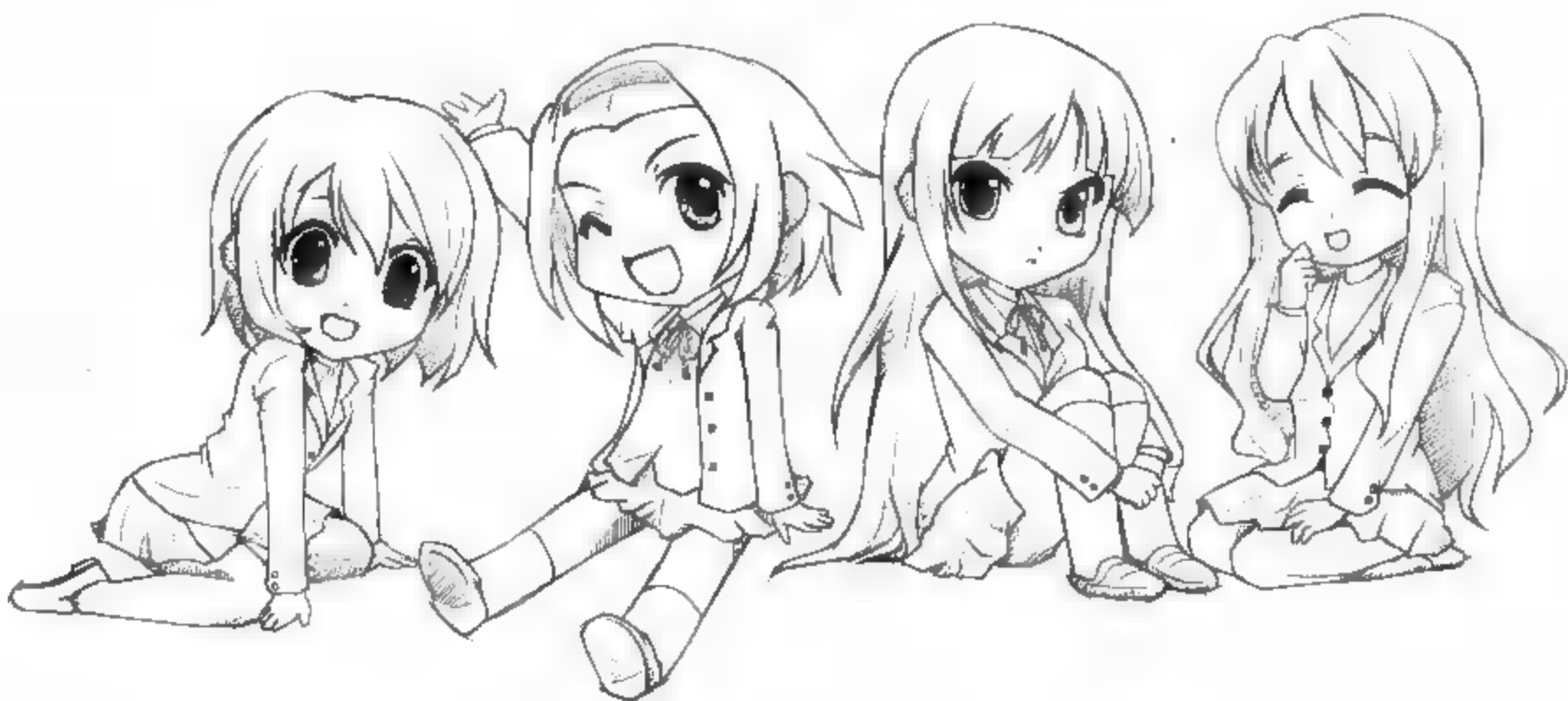
12

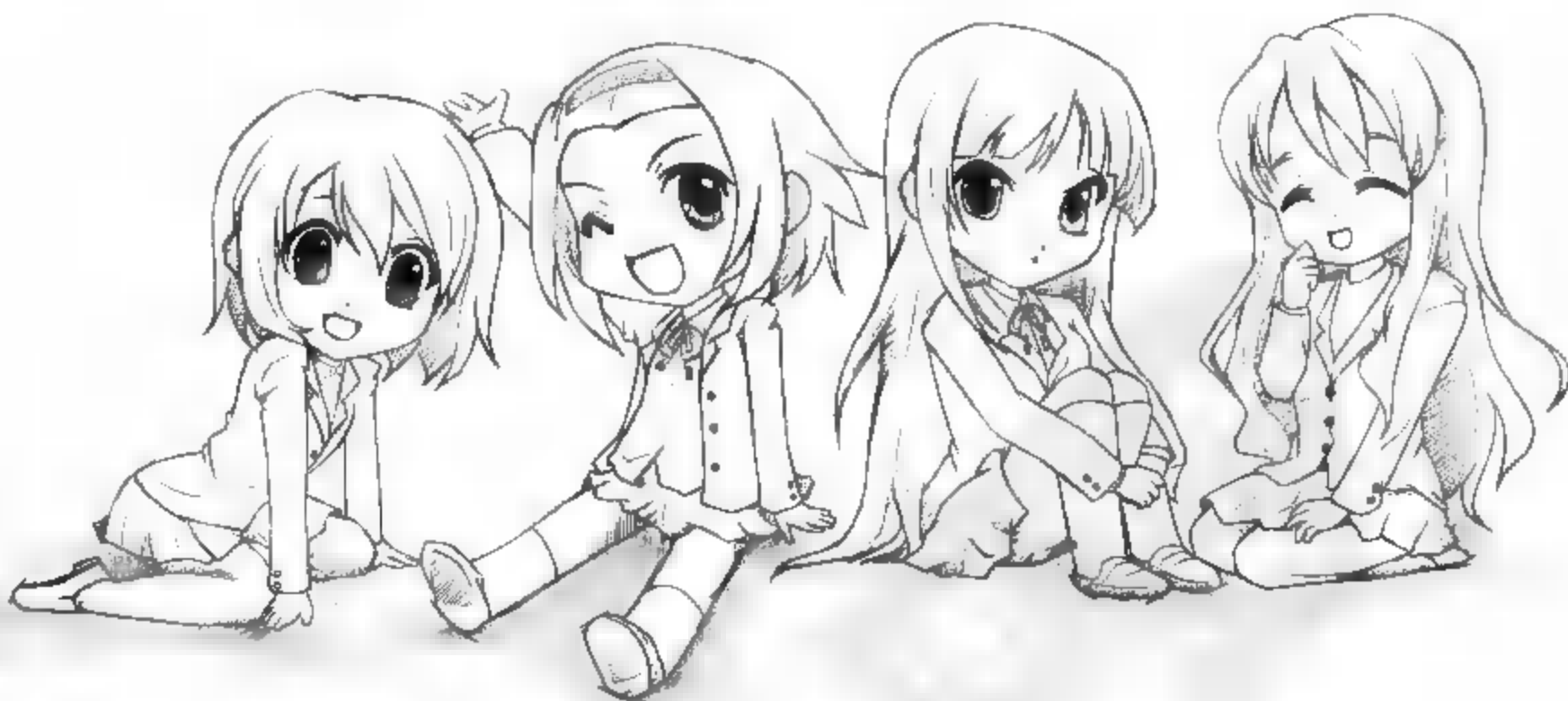
继续对线稿进行深入细致的刻画，我们来对第三个人物进行绘制。

在绘制第三个人物时注意人物的眼神比较严厉，绘制时可以通过高光来表现。另外通过头发的表现来突出身体的立体感。

⑬

继续对线稿进行深入细致的刻画，我们来对第四个人物进行绘制。

在绘制第四个人物时注意与之前的角色进行区分，从五官上来看人物的眼睛是闭着的，在上调子时我们就要选择一个重点了，可以通过头发的表现来突出人物的立体感。另外注意在手势、布褶的变化等细节处的绘制。

⑭

在原有调子的基础上对画面进行深入的调整和添加，使画面更加完整。

在绘画时我们可以根据自己的喜好，为角色人物添加一个背景，使画面看起来更加完整，人物形象更加突出。这样我们就完成了最终的画稿。

实例3——5人组合

由于人数众多，且空间感较弱，那么我们就需要通过肢体的差异来区分每个人物角色。在绘制时每个人物的表情特征是绘制的基础，在绘制不同的人物姿态时，要注意人物的基本形态及重心的把握。

❶

首先用简单的线条画出每个人物的外轮廓，通过基准线来确定人物的面部朝向和身体的重心。

绘制时要注意双臂与双腿的协调性，并且掌握好动作的平衡感。另外在绘制腿部时，我们要注意腿部结构及腿部弯曲的变化。

❷

由于人物比较多，下面我们逐个对其进行深入绘制，在轮廓线的基础上明确头发、五官和身体的绘制。

在绘画时注意刘海及五官的准确位置，另外注意头发线条的流畅性。

❸

依据绘制好的第一个角色，下面我们来绘制她旁边的人物。

在进行深入绘制时可以适当加入一些明暗关系，使其与前面的人物区分开。

找出她们姿势上的区别，尽可能地让她们的姿势所传达出的情绪有变化。

4

使用同样的方法，继续绘制后面的角色。

在绘制时要注意与之前的角色进行区分，两个重叠在一起的人物，在描绘造型时注意从前面的人物开始描绘，这样可以清楚地看出前后两个人物相互的遮挡关系。

在绘制多人组合时，要把握每个人物之间的空间关系，可以用“近大远小”的透视原则来概括，同时也要让这些人物的各方面都能够产生一些差异。另外在深入时可以适当地加入一些明暗关系，这样就不会产生角色之间的视觉混乱了。

第八章　Q版人物上色技巧

人物色彩能有效地提升人物的表现效果，更能体现出人物的魅力，经由上色，就可以用美丽的色彩为漫画人物魅力加分，同时也为动漫带来了更广阔的空间。

本章主要介绍Q版人物的上色技巧。

尝试不同的绘画风格

写实风格

绘画风格对于一幅作品来说，就像一张贴着作者姓名的标签。不同的绘画风格不仅和每个作者的个性有关，还与绘制手法有关。因此大家可以尝试不同的绘画手法，找出一种最适合体现自己个性的绘画风格。希望通过本节的学习大家可以创作出满意的作品。

写实风格在用色方面比较柔和，画面看起来比较温和淡雅 。

在起稿线的基础上为人物添加皮肤、头发、衣服和鞋子的颜色。

添加皮肤和衣服的明暗变化，以及衣服上亮部的刻画和表现。

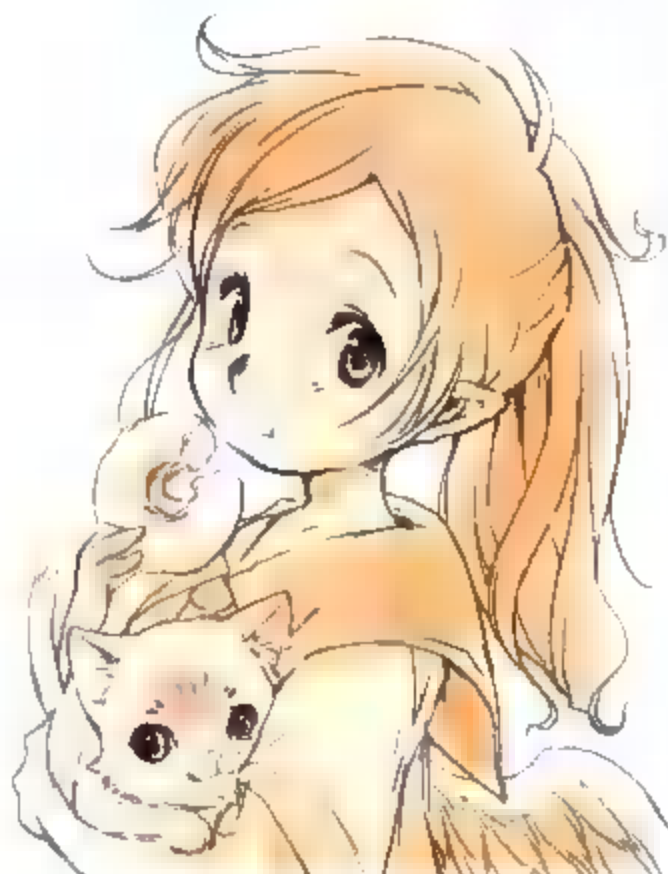
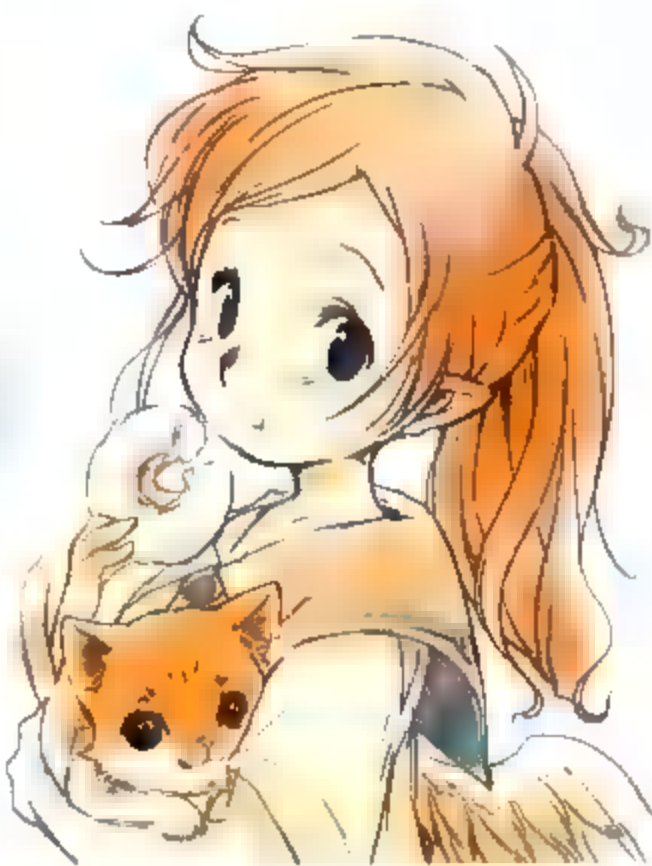
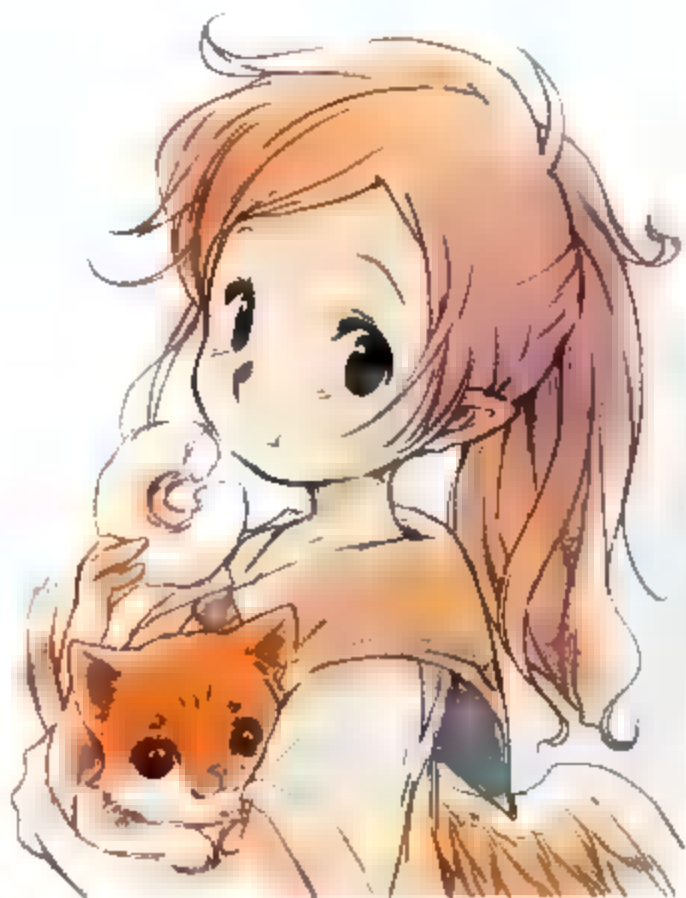
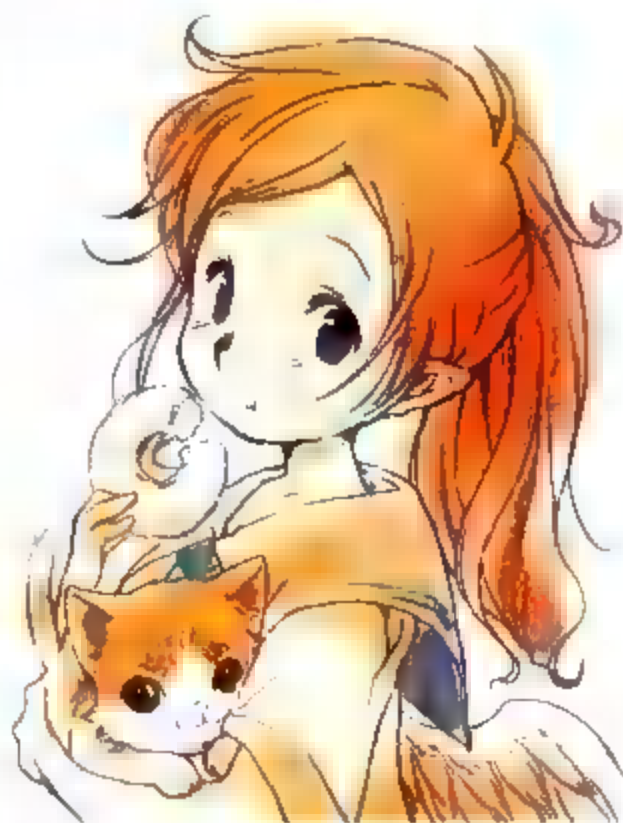
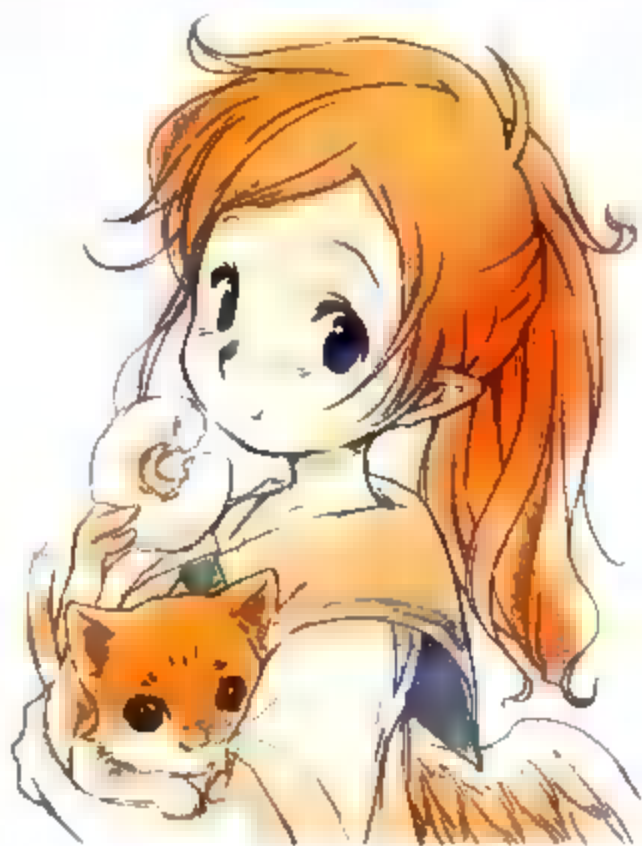
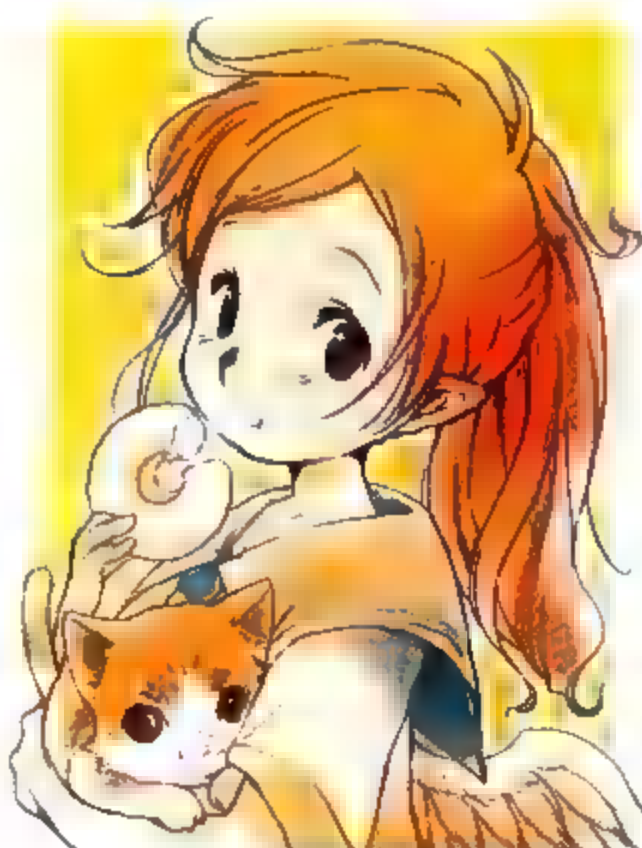
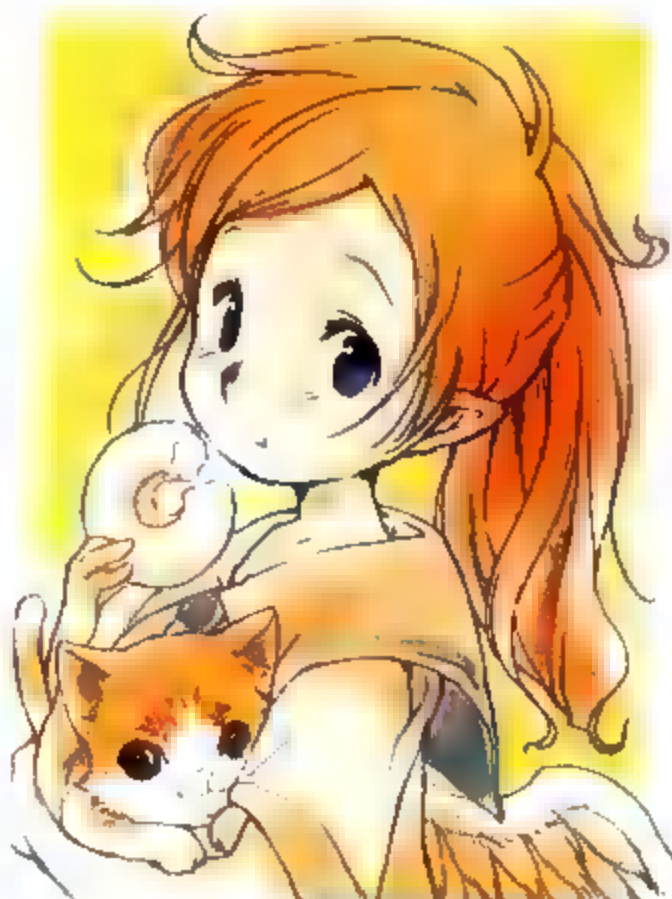
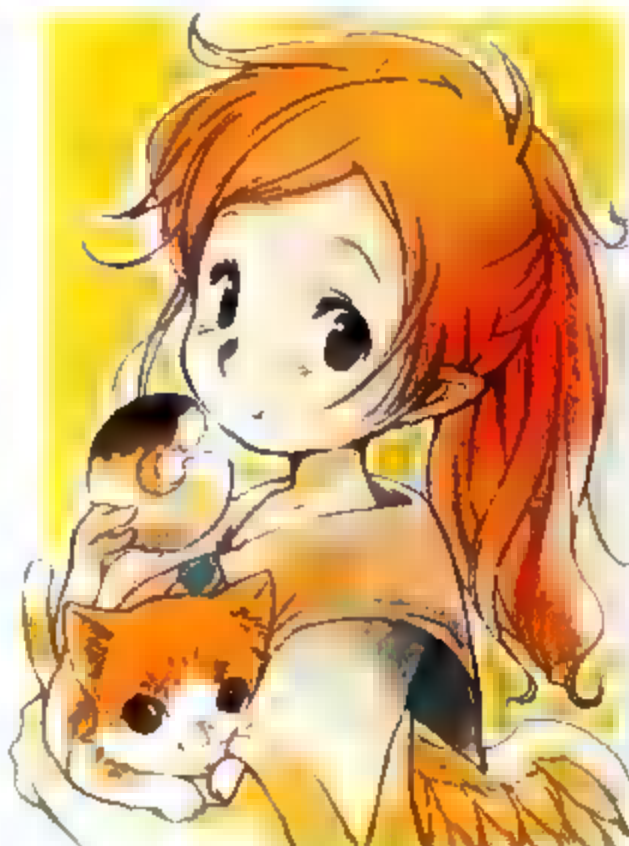
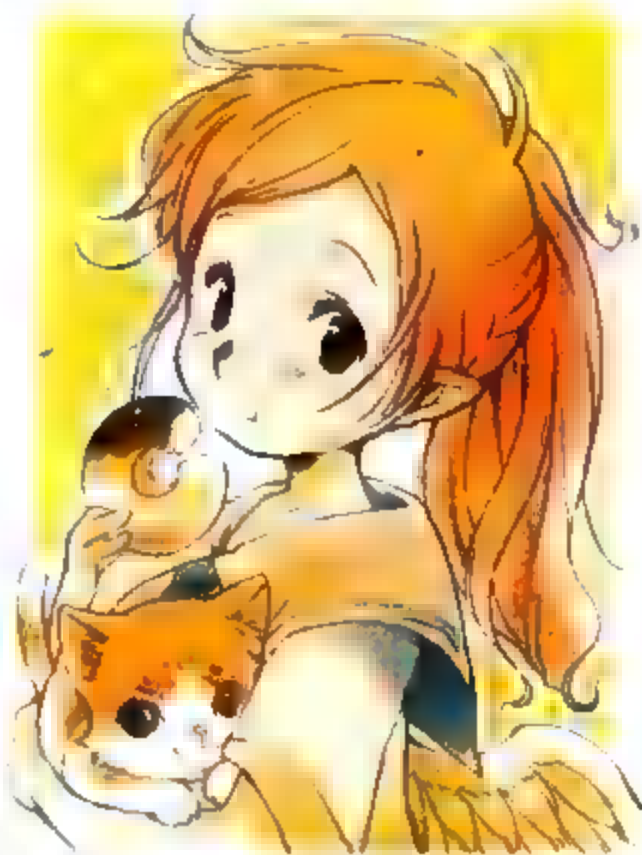
对头发和鞋子进行明暗区分。

深入加强对眼[illegible]的绘制，给人物添加一个背景，烘托出画面效果。

我们可以发挥自己的想象添加不同的人物背景。

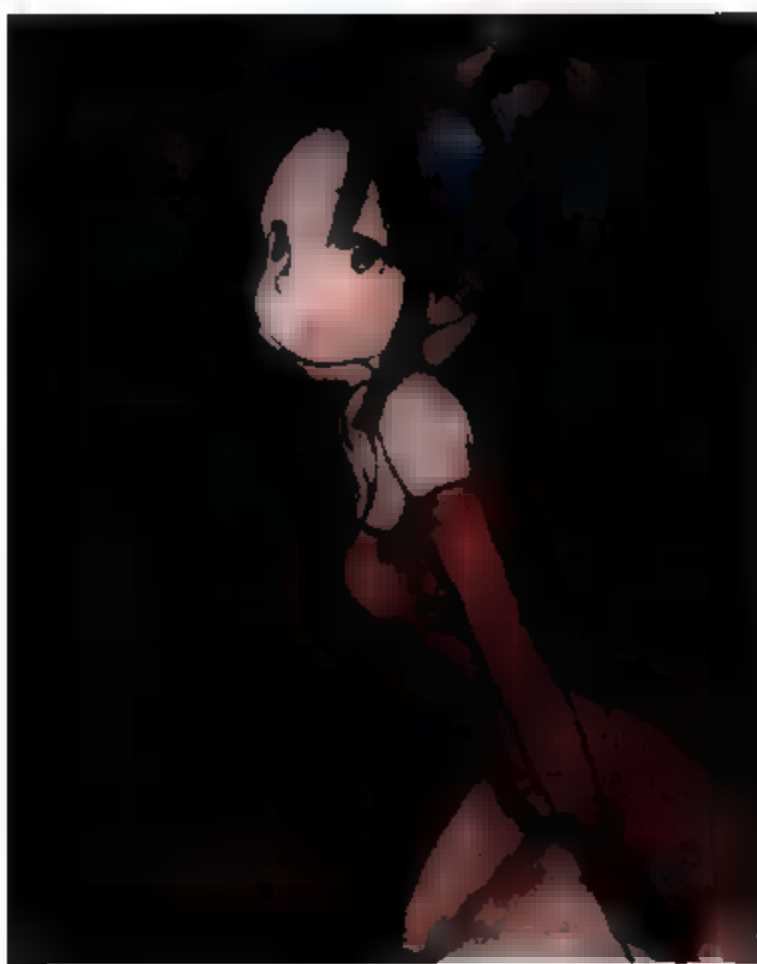
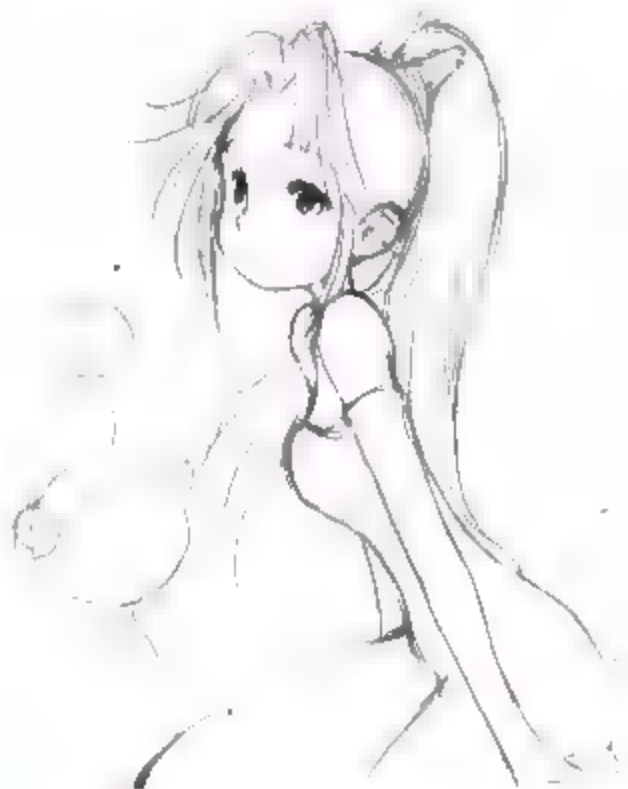
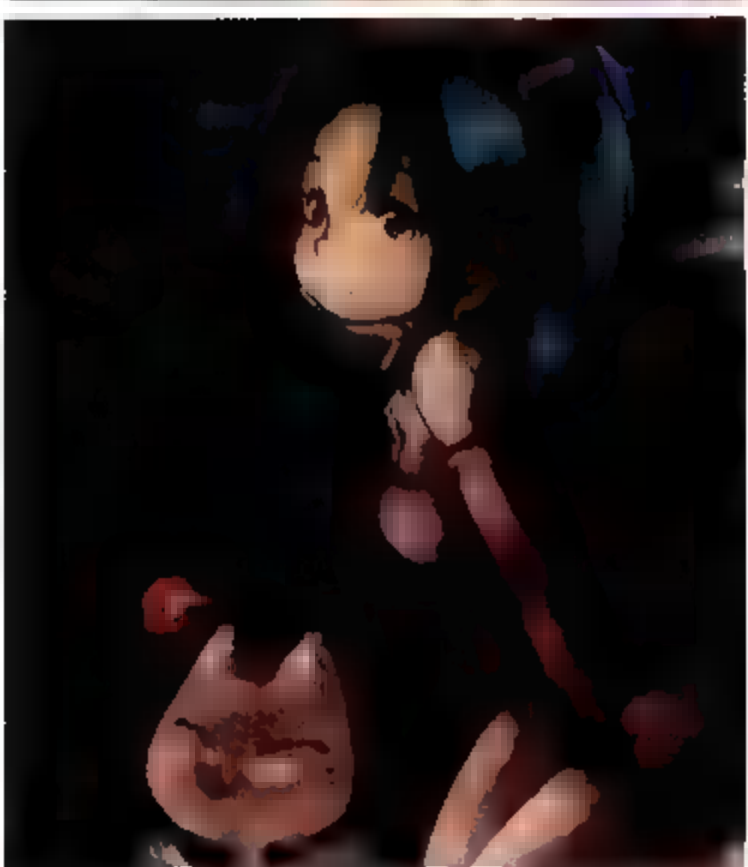
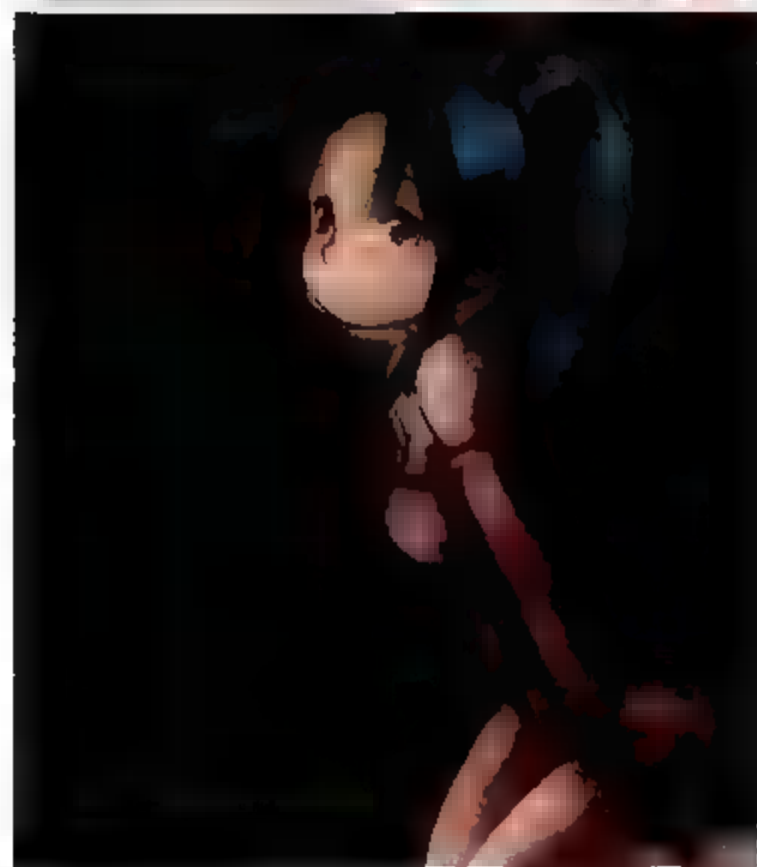
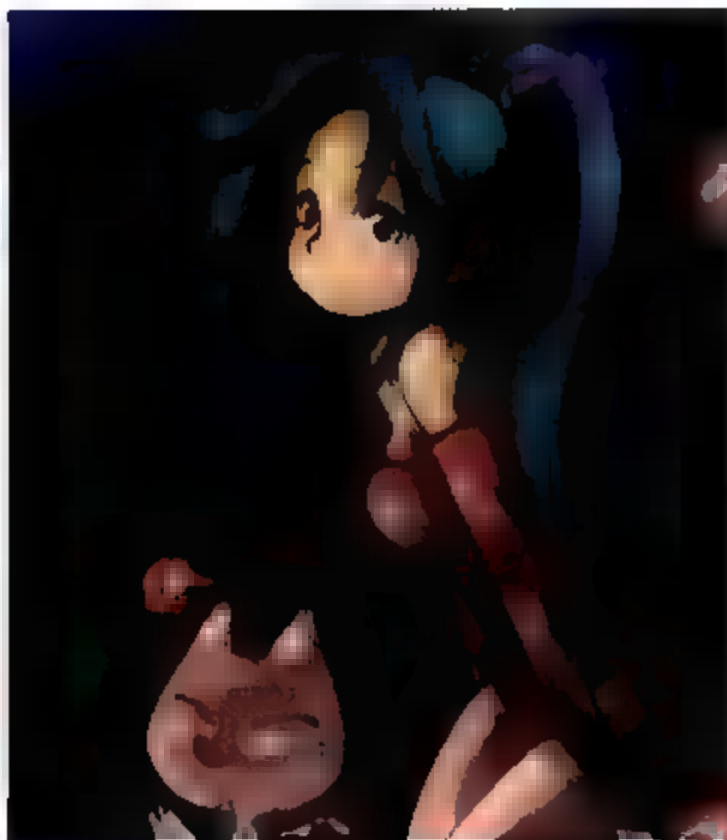
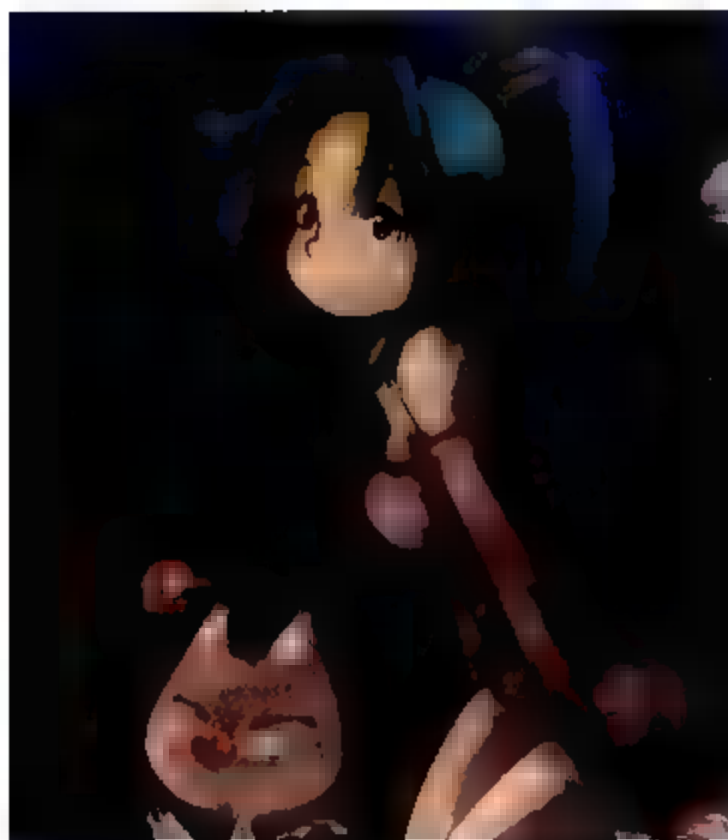
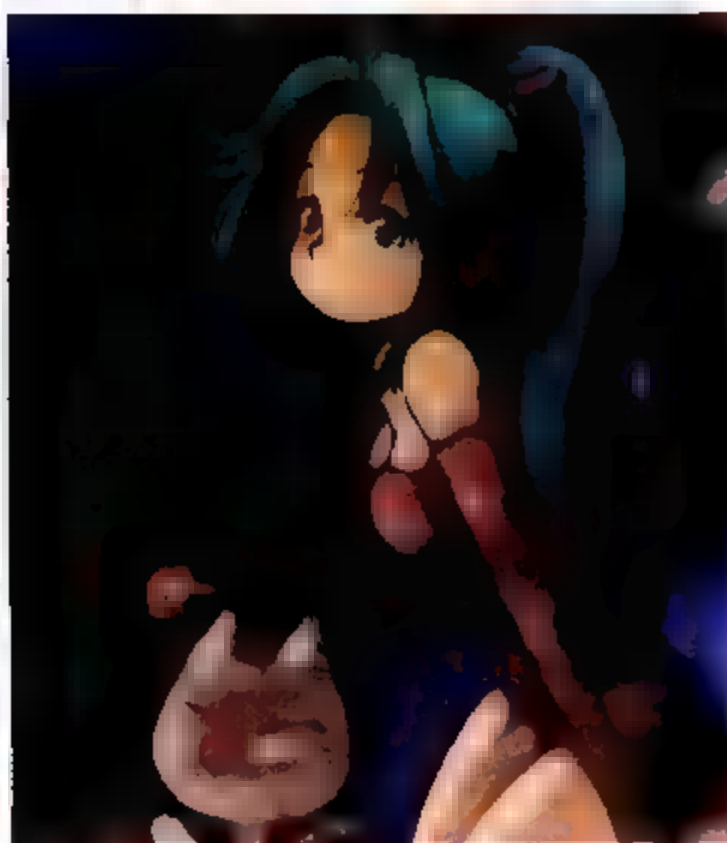
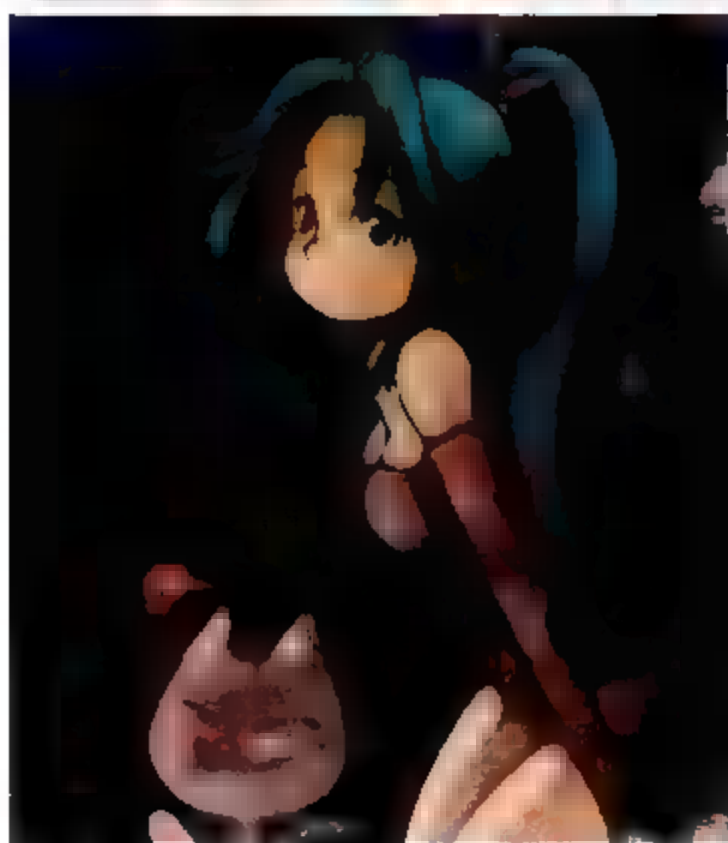
淡彩风格

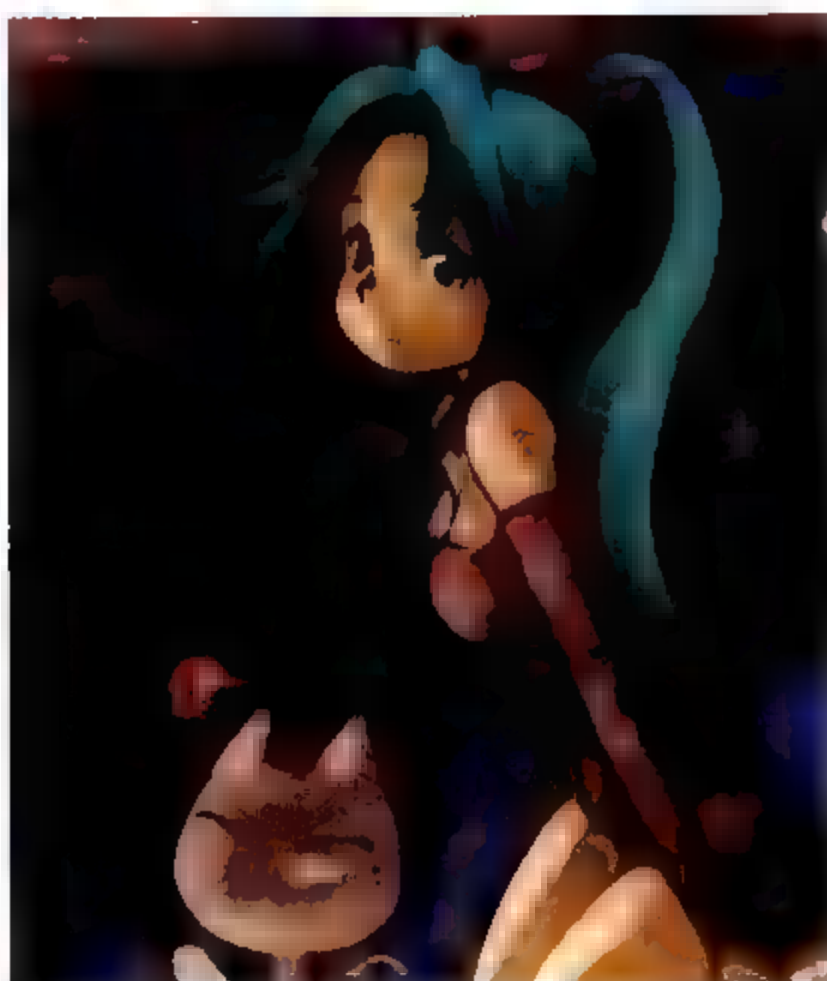
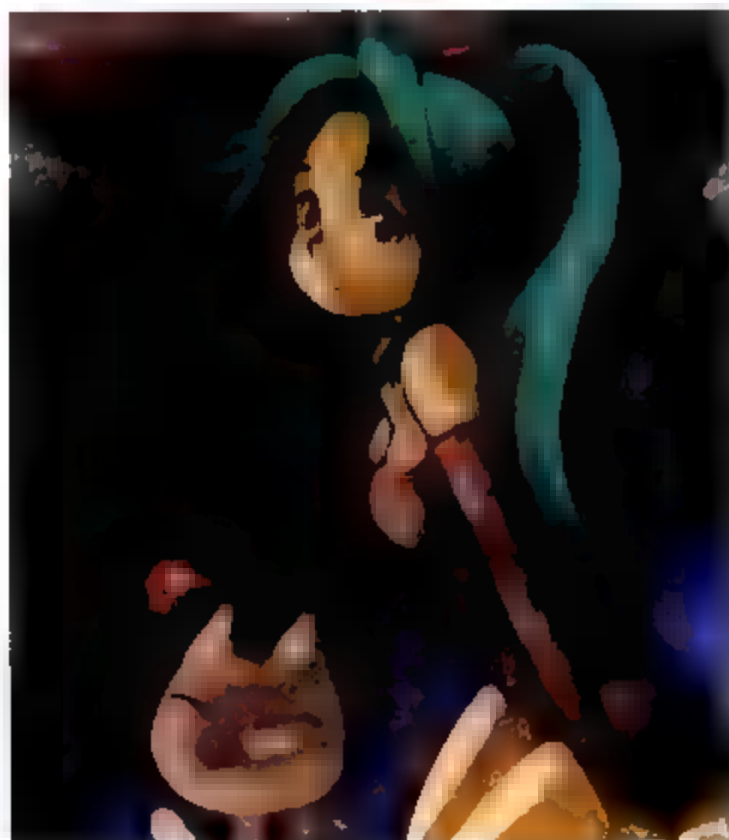
淡彩风格的绘画方式，其色彩艳丽，人物造型、道具和背景都具有一定的装饰风格。

先用铅笔工具起稿，确定人物的基本动态、身体角度和面部朝向等。

在起稿线的基础上为人物整体添加颜色，注意明暗的区分。

加强头发和衣服的着色，在选择颜色上可以根据自己的喜好来定。

加强对五官的刻画，添加暗部的颜色，使画面更有立体感。

可以尝试给人物添加一个背景，烘托画面效果。

淡彩在绘画时不需要画得很严谨，随意性比较强，完成画稿。

插画风格

这是一幅比较细腻柔和的动漫作品，其特点是注重画面的几乎每一个细节，是构图非常完整的一副作品。

先用铅笔工具起稿，确定人物的基本动态、身体角度和面部朝向，以及简单的背景等。

添加背景颜色，然后添加人物头发、皮肤和衣服的颜色。

对头发和衣服进行明暗区分，并为宠物和背景添加颜色。

继续加强对背景的刻画，以对人物细节部分的表现。

对人物反光进行轻微的调整，加强背景的朦胧感。

对人物整体进行细致的调整和添加，使人物形象更加突出，加强背景的表现。

用气氛烘托人物情感

一张吸引人的彩画，一定是一幅有感情的作品，而感情的表现往往离不开气氛的渲染。恰当的气氛渲染可以让画面人物的情感表现得更充分，让读者为之感动，心情也会为之牵动，那么就需要我们通过一些技法来营造气氛。

这幅画我们想表现两个人正在公园长椅上聊天的温馨场面。为了营造这种感觉，以绿色调为主色调。

我们在绘制之前先用铅笔工具起稿，明确人物和周围环境的大概位置，之后再一步步进行上色。

❶

在起稿线的基础上大面积地为环境添加颜色。

❷

继续添加草丛和树木颜色，将颜色的深浅区分出来。

❸

在此基础上添加房子的颜色和远处草丛的颜色，另外细化近处树叶的部分，此时画面已有明显的远近之分。

❹

添加远处树木的色彩，绘制时注意透视和明暗区分。

❺

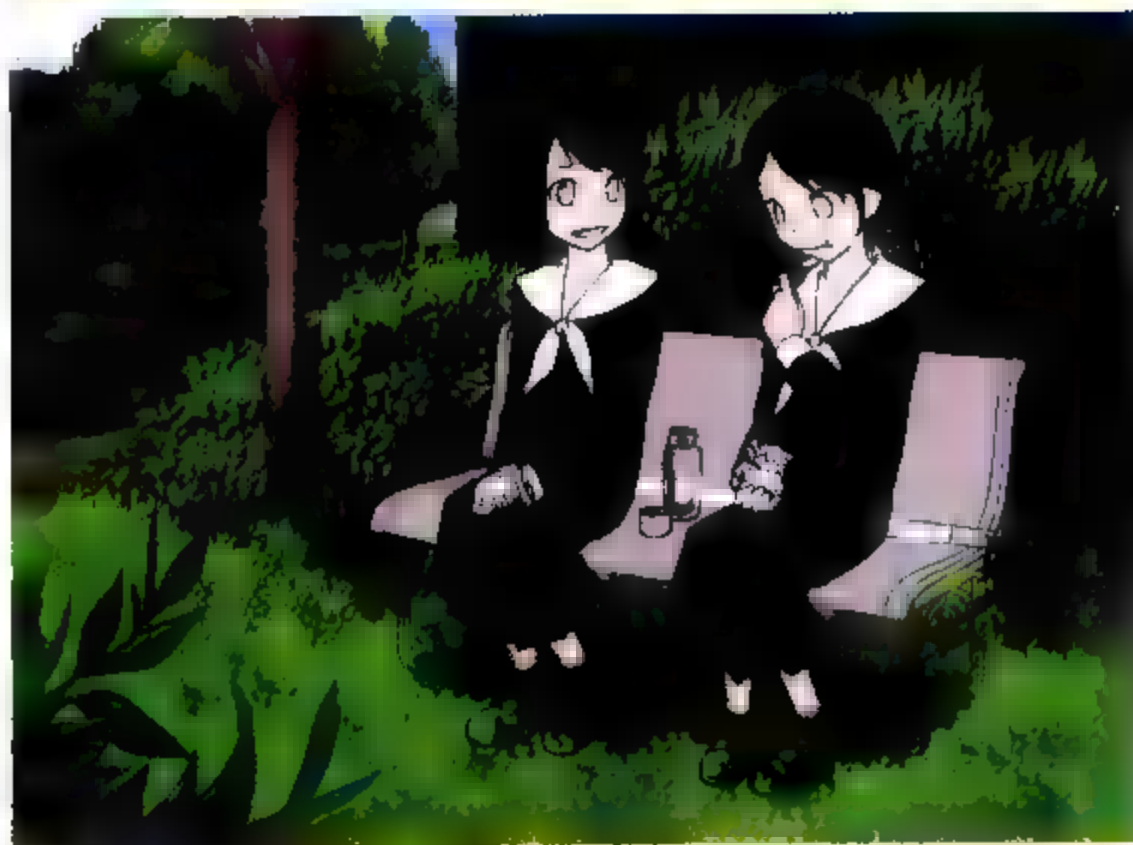
加深对远处树木的细节刻画，注意反光的表现。

❻

将树木下的草丛绘制完成，先大致为背景添加一个颜色来查看画面效果，使画面显得更加统一协调。

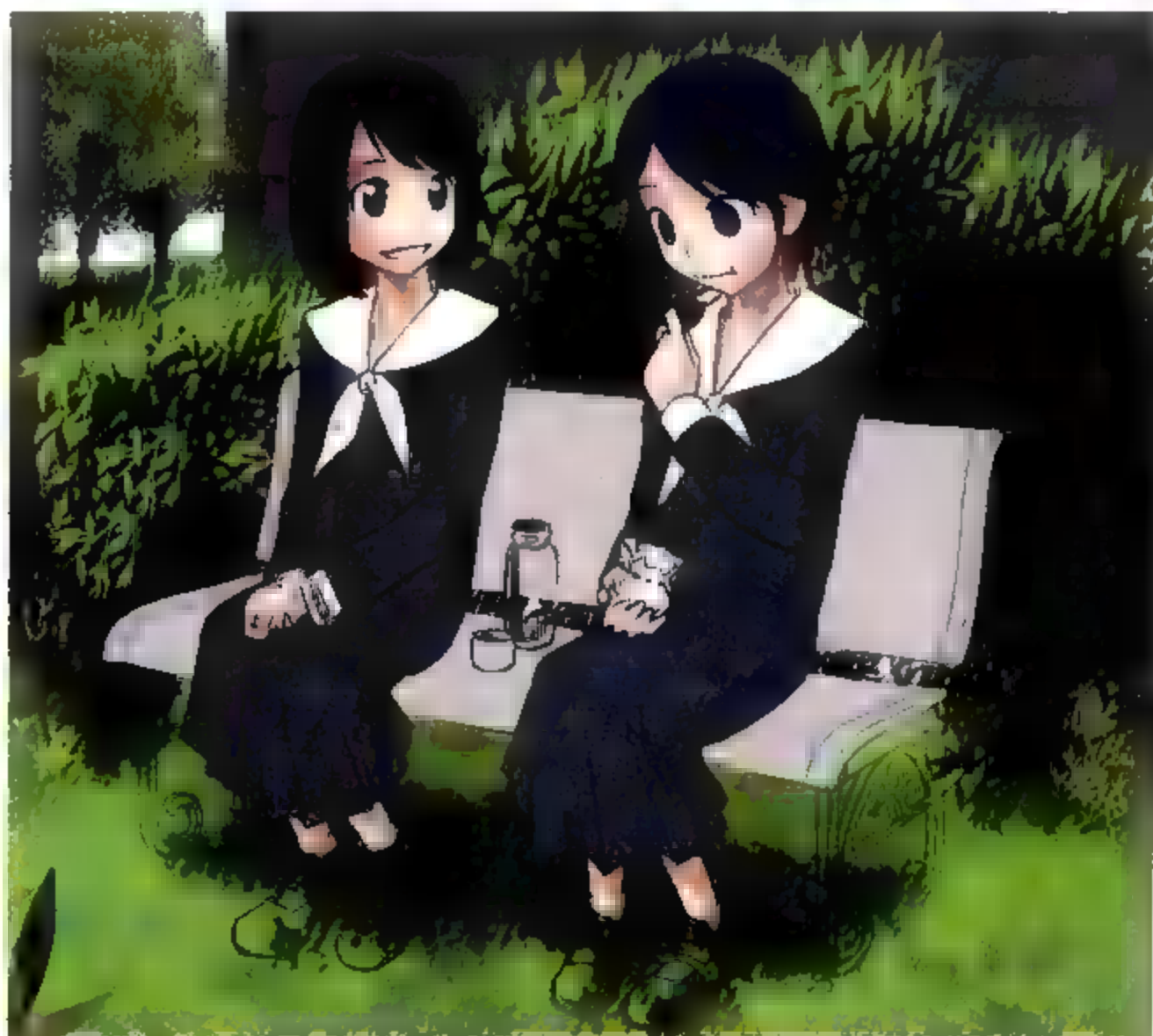
❼

对画面进行整体的调整，远处的树木和草丛的色调要暗下去，不然会有一种往前跳的感觉。绘制完成后，背景先告一段落。接下来为人物添加颜色，首先确定皮肤和衣服的颜色。

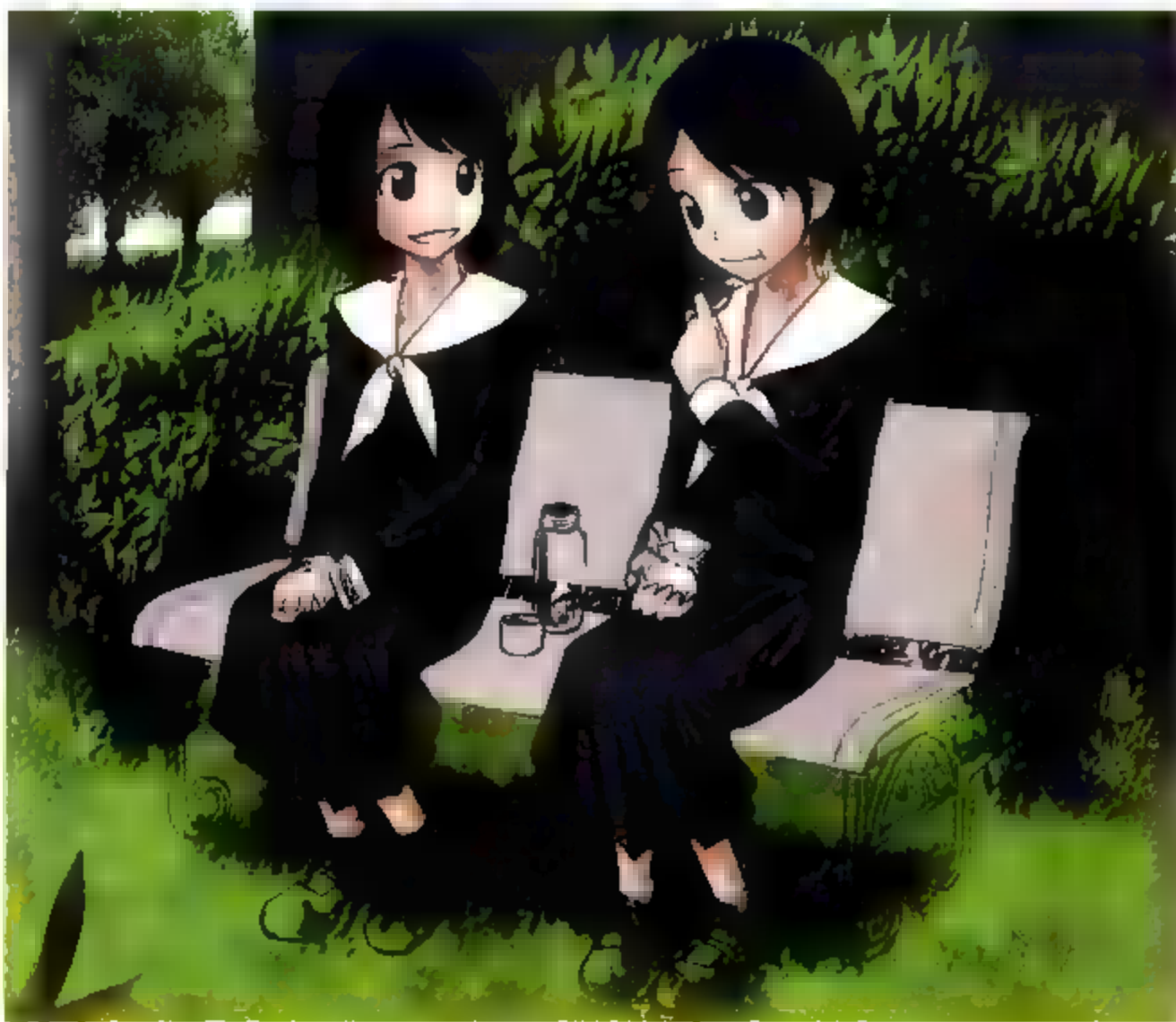
❽

添加头发和椅子的颜色，注意头发边缘的准确度。

❾

根据光源的位置，继续添加皮肤的颜色，注意明暗对比。

单纯的从明度上来说色彩基调的绘制是为了区分各个部分的明暗。如眼睛和头发的区分：深色的衣服和浅色的皮肤和衣服（同时还需要考虑各个部分之间的深浅差异）。

10

添加人物眼睛的颜色，注意细节的刻画和高光的位置。

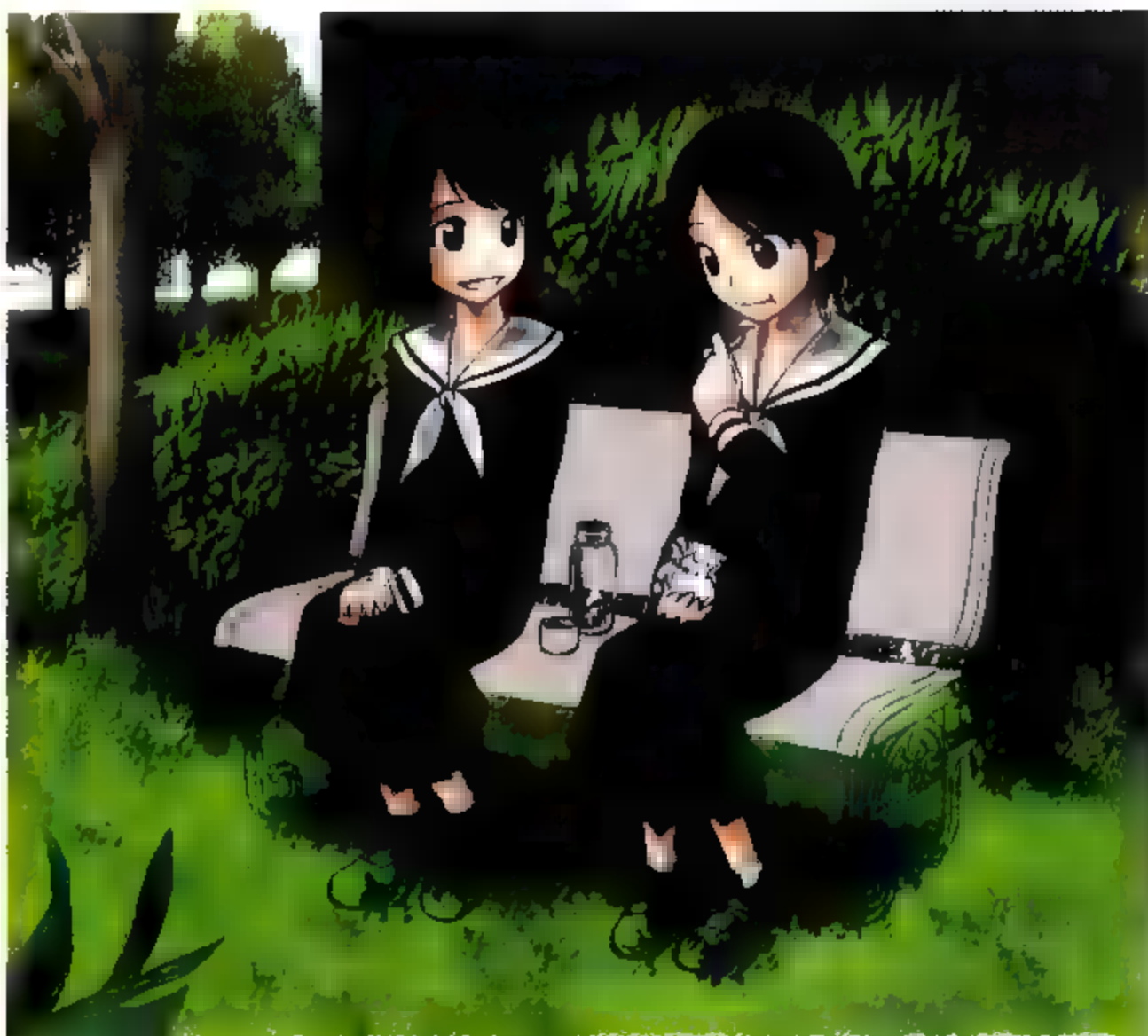
为眼睛添加整体底色，这里我们使用深蓝色，也可以使用其他的暗色来绘制。

11

为衣服添加颜色。

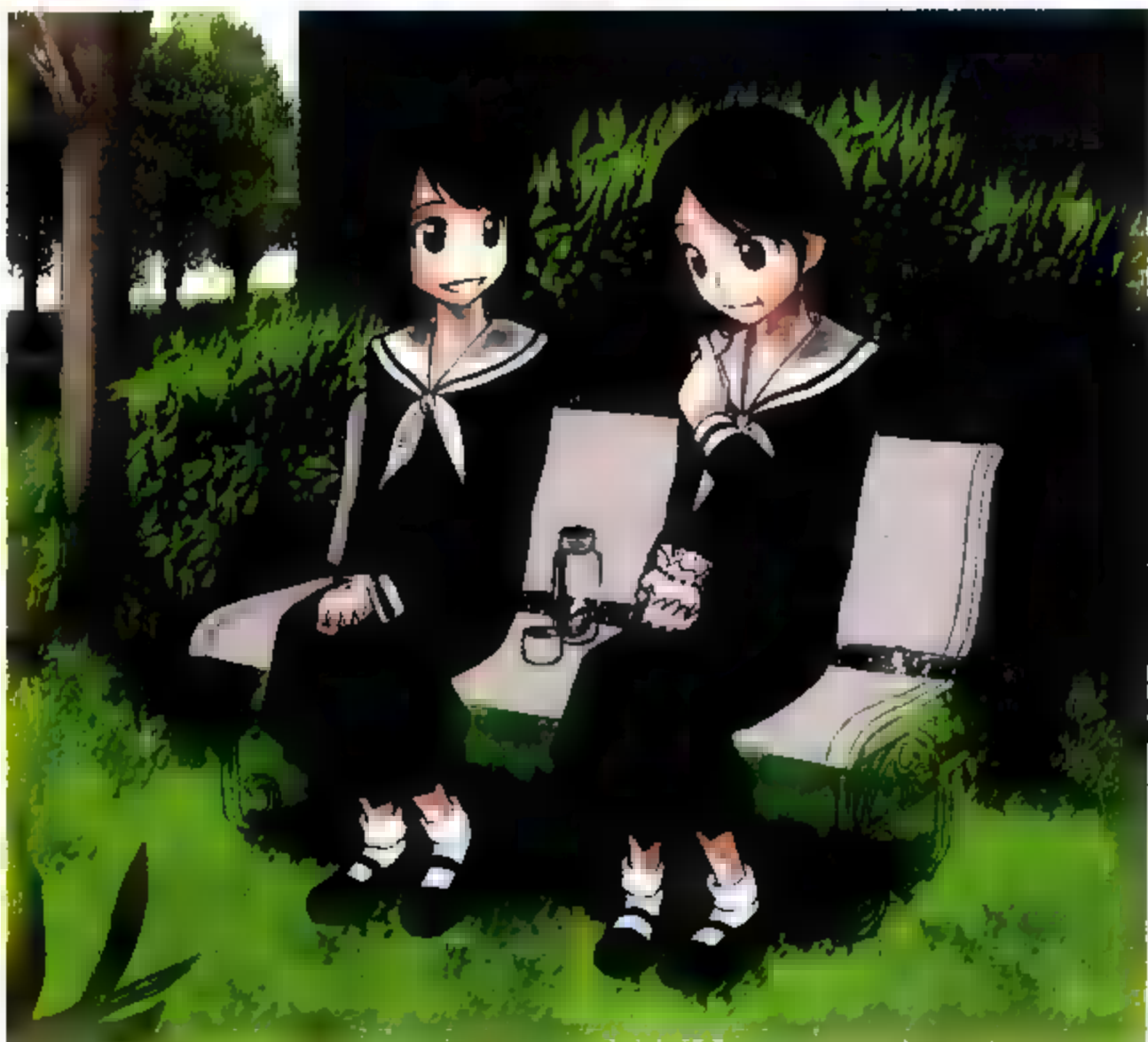
为有光泽的布料上色，可以使服装的明暗对比得到增强。

绘制服装时要考虑光源的统一，合理地分析出处于暗部的服装部分。

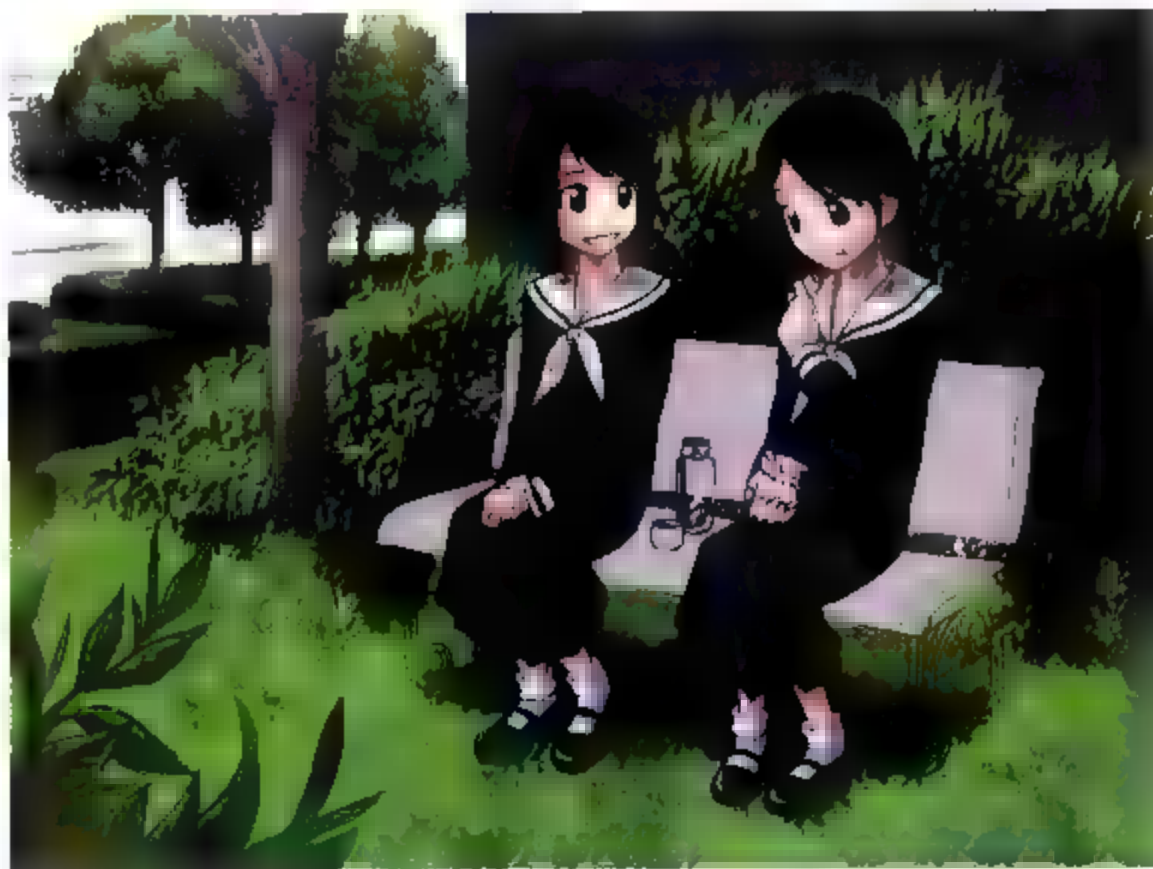
服装暗部的颜色基本上都为同一种颜色。以这样的规律绘制出来的服装在暗部上会产生一定的变化，使画面更加真实。

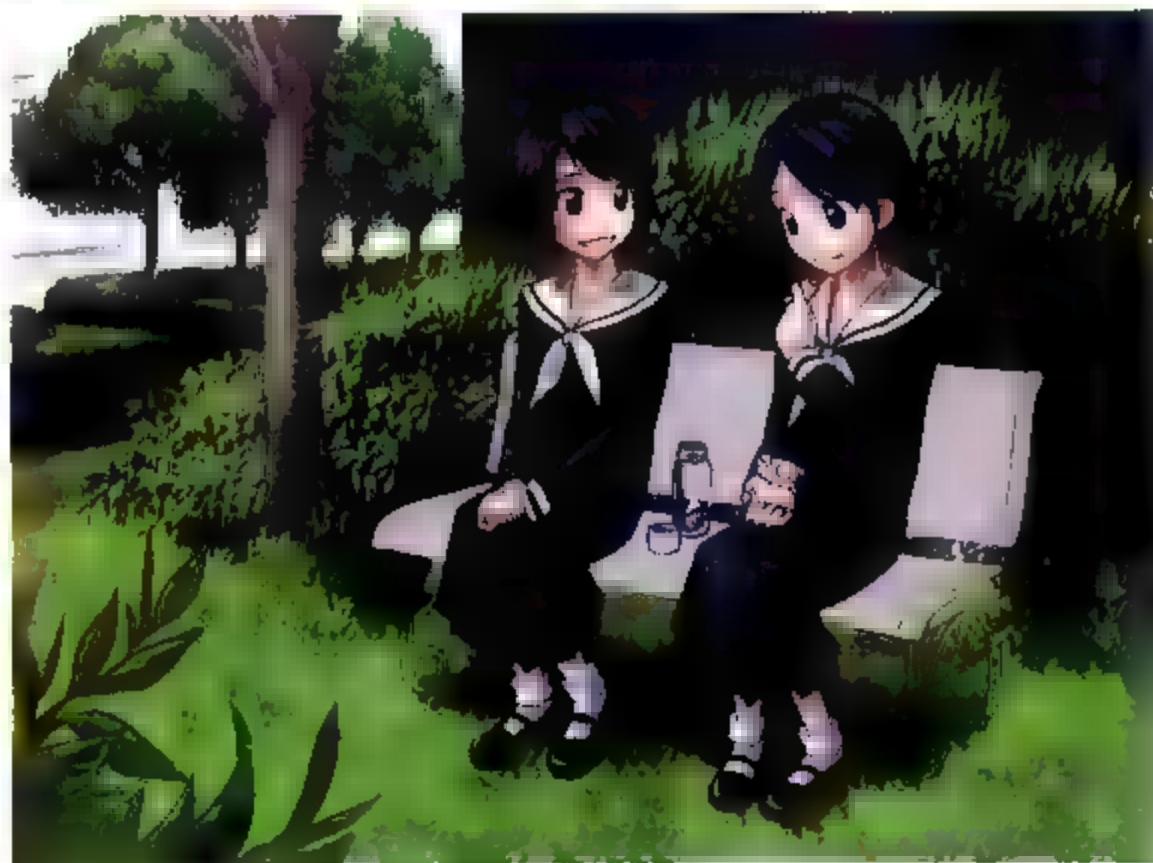
⑫

为衣领添加颜色，注意投影的位置。

阴影的形状要根据具体的服装来确定。另外，越靠近皮肤，阴影颜色会越重，并向外逐渐虚化，使服装的层次丰富起来。

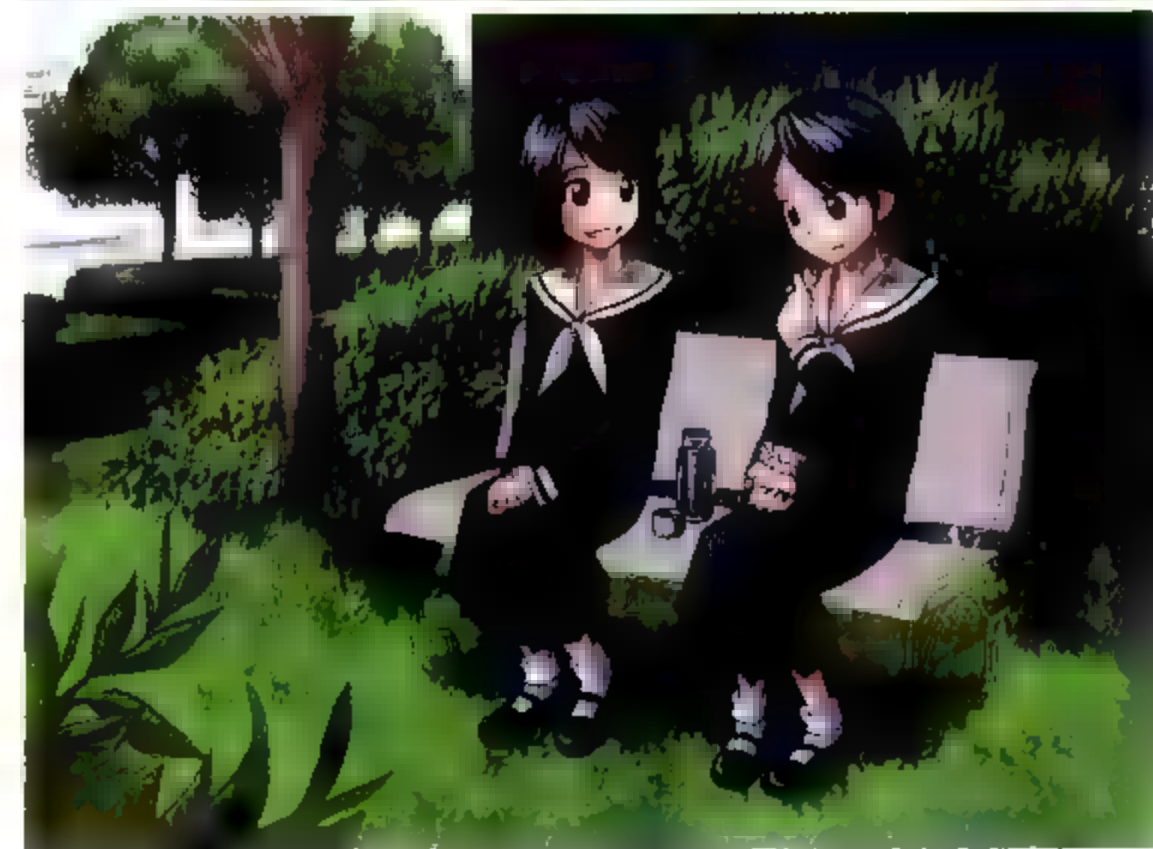
⑬

接下来为鞋子和袜子覆盖颜色。

用黑色铺设鞋的暗部，这一步只需要将暗部的大致形状确定出来就可以了。

⑭

细致地刻画出人物的鞋和袜子，注意高光的位置。

⑮

为头发添加细节。

在进入头部上色的深入阶段时，应着重表现头发的质感及体积感，让头发具有光感，那么整个头部都会有很强的立体感。

⑯

区分头发本身的亮部及暗部，注意发丝的表现。

17

头发绘制完成后，可以为其添加一些小的装饰物，人物就绘制完成了。接着我们来给杯子添加一个颜色。

18

去掉背景颜色后，可以观察一下人物的绘制状况，然后对人物进行整体的调整。

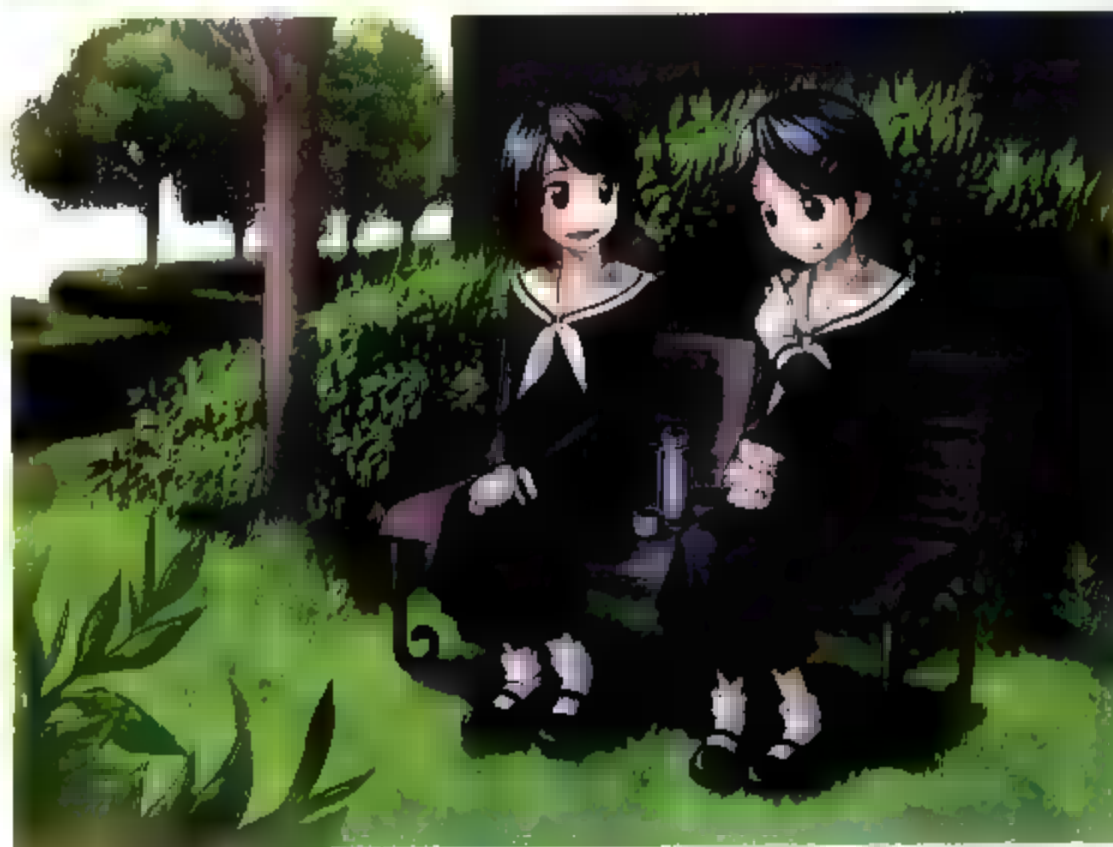
19

添加椅子腿的颜色，使椅子看起来更具立体感。

20

细致刻画出椅子的细节部分，注意其中的明暗关系。

21

在绘制椅子的同时，将背景进行细致的调整。

22

为椅子边缘轮廓添加颜色（这里添加深色），注意椅腿的明暗表现。

绘制树时首先进行大色调的铺绘，这样可以使树木的色彩面貌快速地呈现出来，然后建立各个部分的色彩关系（树木的色彩主要以不同明度的绿色和棕色为主），使后期的局部深入有一个可以依据的标准。

23

对远处的树木进行细致的刻画，另外对环境进行一些合理的添加。

24

最后整体调整画面，加强画面光照效果，完成绘制。

Q版人物上色实例

实例1

在为人物添加色彩时，要符合角色性格、年龄、服饰等相关特征。本实例色调比较灰，人物的乖巧、可爱和色调形成了鲜明的对比。

确定小女孩的基本动态、服装款式，用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化（利用橡皮等修改工具擦除凌乱的线条）。

适当地对线稿进行深入绘制，明确眼睛的结构，表现出衣褶的走向和前后的穿插关系。

良好的线稿是上色的基础，越是详尽的线稿越会为后面上色节省时间，同时也可以弥补“色彩造型”上的粗糙和不足。

❶ 在起稿线的基础上大面积地添加上皮肤的颜色。

❷ 对肤色进行调整，使其更接近于皮肤的颜色。

❸ 根据光源对皮肤颜色进行添加。

❹ 区分皮肤颜色的深浅度。

初步添加眼睛的颜色，选择一个和头发能够[illegible]分开的颜色。

绘制时注意眼睛内部的颜色变化。

❻

接下来添加头发的颜色，在这里使用的颜色[illegible]蓝色。

在绘制头发时先选定一个颜色，将其大面积地铺满在头发上，然后再添加区分深浅的颜色。一般在头顶的地方比较浅，发梢的部分比较深。

7

对头顶进行绘制，头顶部分的明暗关系要与整个头发的明暗关系相吻合。

8

根据轮廓线绘制出头发较深的部分，这部分的形状要顺着头部结构来绘制。

9

根据光源的位置，添加头发亮部，注意明暗对比。

无论使用哪种方法，其目的就是绘制出头发的体积感，而且亮部和暗部颜色之间能够细腻地衔接，这种细腻的衔接是保证头发质感的方法之一。

10

沿着发丝，添加头发高光。

11

接下来，隐藏头发图层，进一步调整肤色，[illegible]调明暗对比。

12

显示隐藏的头发图层并调整颜色，使其与人物肤色相匹配。

13

进一步对头发进行明暗区分，以及对眼睛的深入刻画。

14

头部绘画完成后，使用粉红色为人物添加裙子的颜色，我们可以尝试不同的颜色，选出适合人物形象的一个。

15

使用深色来突出裙子的暗部。

这里要注意，强烈的光源会产生大面积的投影，由于肢体的动作，在这种大面积的投影中也会有亮部出现，这一步我们从整体出发，将暗部全部确定出来就可以了。

16

通过尝试可以改变一下衣服的色调。整体看起来裙子显得比较单调，我们可以为裙子多添加一些层次。

17

隐藏裙子上半部分的图层，试试将下半部分调整为绿色。

18

显示裙子上半部分的图层，并将领口处也添加为绿色。

19

在裙子的空白处添加颜色。

20

对裙子进行整体的调整，注意其中的明暗关系。

21

接下来使用较深的颜色来突出衣服暗部的表现。

在大体颜色确定后，规整暗部与亮部的颜色，使画面看起来更加整洁，更重要的是我们可以再度审视此时画面的颜色是否符合我们之前对角色的设想。

22

统一裙子色调，使人物整体色调一致。

23

对裙子整体进行调整，将明暗区分出来。

24

对领口和裙摆处的花边添加颜色，注意添加时以暗色调为主。

领口和袖口等处的小细节也是我们不能忽视的地方，越是细小的地方我们越是应该仔细绘制，细节处理的好坏决定了一幅作品的成败。

25

接下来为人物添加头饰的颜色。

26

调整颜色，将发饰区分出深浅。

27

继续对暗部进行绘制。

绸子、缎子等是比较有光泽感的布料。

为了表现出光泽感，可以将阴影的颜色绘制得比平时深一些，这样会给人以真实的感觉。

28

为人物手中的道具添加颜色。

初步的颜色。

明暗的区分。

整体的添加。

29

整体色调要与人物主体色调相一致。绘制时注意明暗对比及高光的表现。

30

对盆中的流物深入绘画，使其明暗对比强烈，立体感很强。

31

添加勺子的颜色，注意勺把要绘制得暗一些。

对人物整体色调进行调整，改变发饰颜色。

注意细节部分的添加和调整。

37

人物绘制完成后，我们为其添加一个背景，在背景的衬托下将头部线稿以外的颜色区域擦除，使人物形象更加突出。完成后我们可以先查看一下画面效果。

在选择背景颜色时，与人物的颜色反差越大，就越明显，擦除时也就越容易。

使用同样的方法将腿部和裙子线稿以外的颜色区域擦除，使画面更加整洁清晰。这样人物就绘制完成了。

34

人物绘制完成后，下面我们为她旁边的小宠物添加颜色。绘制时先添加暗色调。

35

继续加强暗色调的绘制，并添加眼睛的颜色，注意高光的位置。

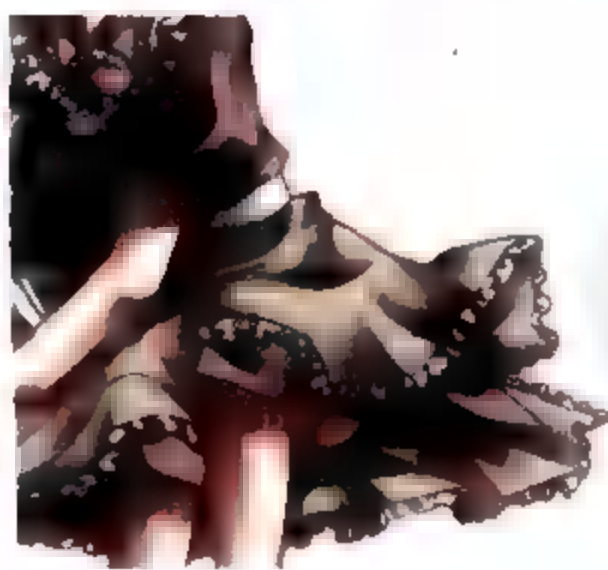
36

变化宠物的整体色调，使其与人物的主色调相统一。

37

清除宠物线稿外的颜色，使宠物形象更加突出。

38

从头到脚对画面进行整体的添加和调整，使人物形象更加完善。

裙摆处的细节变化。

39

围绕头饰的形状添加一个"心形"的背景图形，在这里我们为其添加粉色。

40

区分"心形"的明暗，再添加一些背景颜色，使其看起来不会太单调。

41

继续调整背景，加强背景的立体感，使其达到丰富画面的效果。

42

为人物添加投影，投影根据人物的形状而定，另外注意颜色的设定。

人物投影的形状

宠物投影的形状

43

调整背景的光感，给宠物添加投影。完成上色。

实例2

一个合理的动作不仅可以有效地展示人物的外表及服饰，还可以展示出人物的性格及情绪（恰当的动作配合眼神、表情和发型等因素，会使这个角色显得更加生动）。

适当地对线稿进行深入绘制，明确眼睛的结构，表现出衣褶的走向和前后的穿插关系。

先确定人物的基本动态、画面的视角，以及透视关系，用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化（利用橡皮等修改工具擦除凌乱的线条）。

在起稿线的基础上添加皮肤的颜色。

根据光源的位置来区分皮肤的明暗色调。

两个人物相互依偎在一起，衣服和四肢自然会有叠加的部分，这样我们就很难为其添加颜色，容易把两个人物混淆在一起，这时我们就需要用大范围添加颜色的方法进行绘制。

例如，将人物的裤子添加为红色，上衣添加为蓝色，头发添加为橘色等（在绘制时颜色可以由我们自己来决定，只要区分开就好）。这样做的好处是有利于划分区域。

裤子大面积地添加红色

上衣大面积地添加蓝色

头发大面积地添加橘色，鞋子可以添加为绿色。

颜色区域划分完之后，我们将图层隐藏，方便接下来的颜色添加。

❺

继续对人物皮肤进行细致的刻画，注意明暗的区分和过渡。

❻

接下来添加上衣和袜子的颜色，在添加时可以通过隐藏图层来明确衣服的具体位置。

❼

继续添加衣服上的颜色，服饰上突出的部分要画得亮一些。

在为衣服添加调子时，注意强烈的光源会产生大面积的投影，由于肢体的动作，在这种大面积的投影中也会有亮部出现。

❽

添加人物裤子的颜色，并根据光源的方向绘制出合理的投影。

❾

继续修改暗部的形状，绘制出有虚有实的效果。要根据裤子的转折处和过渡处来进一步虚化边缘。

❿

对裤子进行整体的调整，并添加细节。

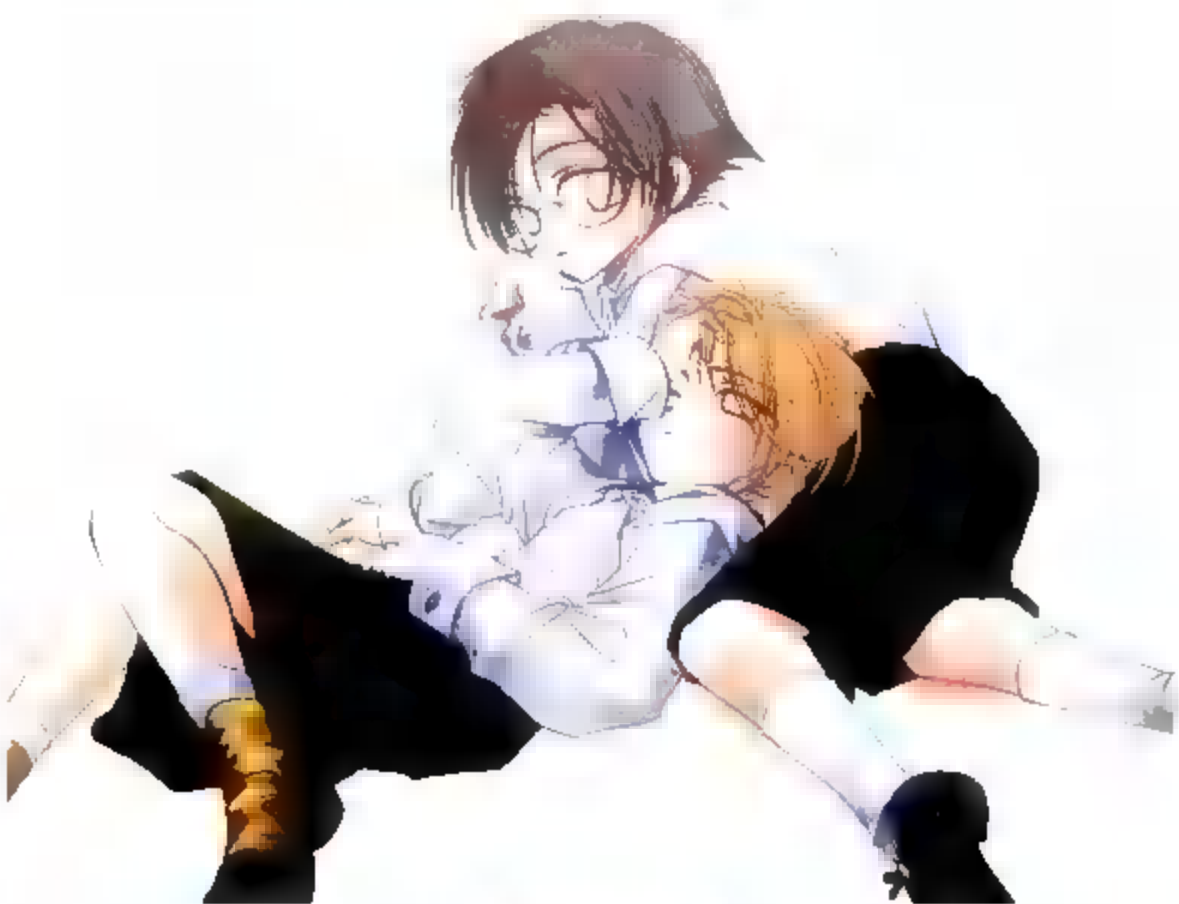
11

对裤子的暗部进行加深处理，来加强立体感的表现。

12

接下来为人物添加头发和鞋子的颜色，建议区分两个人物头发的颜色。

13

加强对鞋子细节部分的刻画。绘制时对光感的正确把握可以使画面看起来更加丰富。

14

继续细致地为鞋子添加颜色，注意细节的刻画。

给皮革上色最主要的就是高光的处理。高光处理得合适，既能表现出皮革的硬度，又能表现出皮革的亮度。

15

接下来再从头部开始，加深对头发的绘制，使头发有明显的层次感。

16

加深对头发暗部的处理，使其看起来自然柔顺。

17

接下来添加衣服的细节部分，如领结的添加。

18

接下来对皮肤进行深色的添加，使腿部看起来更具立体感，与衣服衔接得更加完美。

19

绘制完成后，我们来添加眼睛的颜色，先为眼睛添加整体底色，要有明暗区分。

⑳

继续对眼睛进行绘制，颜色我们可以根据自己的喜好来定。瞳孔是人物留给人印象最深刻的部分，所以画的时候一定不能松懈。

高光不但能使头发的质感表现得更加准确，同时也能使画面的色彩层次更加丰富。在绘制高光时，除了要考虑头部的大小和头发的曲线之外，还要考虑光的照射方向。

㉑

添加头发高光，高光的方向要符合发丝的走向。

22

人物绘制完成后，下面添加背景颜色，这里以绿色调为主（我们可以根据自己的喜好添加自己喜欢的色彩）。

23

对刚才绘制的背景进行模糊化处理，使整个画面的层次柔和。模糊的程度要根据具体的情况来确定。

24

在人物后面的位置使用淡绿色绘制一棵树干的形状，并调整背景的明暗程度。

25

铺满树干的颜色，在绘制时需要用颜色来区分树干的明暗。

[illegible]

继续添加树干上的颜色，使其颜色更加丰富。

27

在基本确定树干明暗关系之后，[illegible]重绘制树干的“暗部”，强调出它的体积感。

28

将树干的整体色调暗下去，再在人物衔接的位置添加一些阴影，就会将人物和树干很好地结合在一起。另外可以添加一些小草。

29

调整背景，使其很好地与树干、小草和人物结合。

30

继续对画面进行调整，在树干上添加一些反光的绿色，注意在绘制时要柔和一些。

31

绘制完成后，我们还可以通过自己的想象为画面添加一些特殊的效果，使画面更加生动有趣。

32

添加特殊的效果后，使整个画面看起来有一种梦幻般的感觉。

33

对画面进行整体的调整，突出人物形象。

34

降低画面明度，使整个调子暗下来，加强画面效果。

35

对画面进行整体调整，注意投影的表现。将人物融入在背景环境中。

36

点缀一下画面效果，完成最终的绘制。

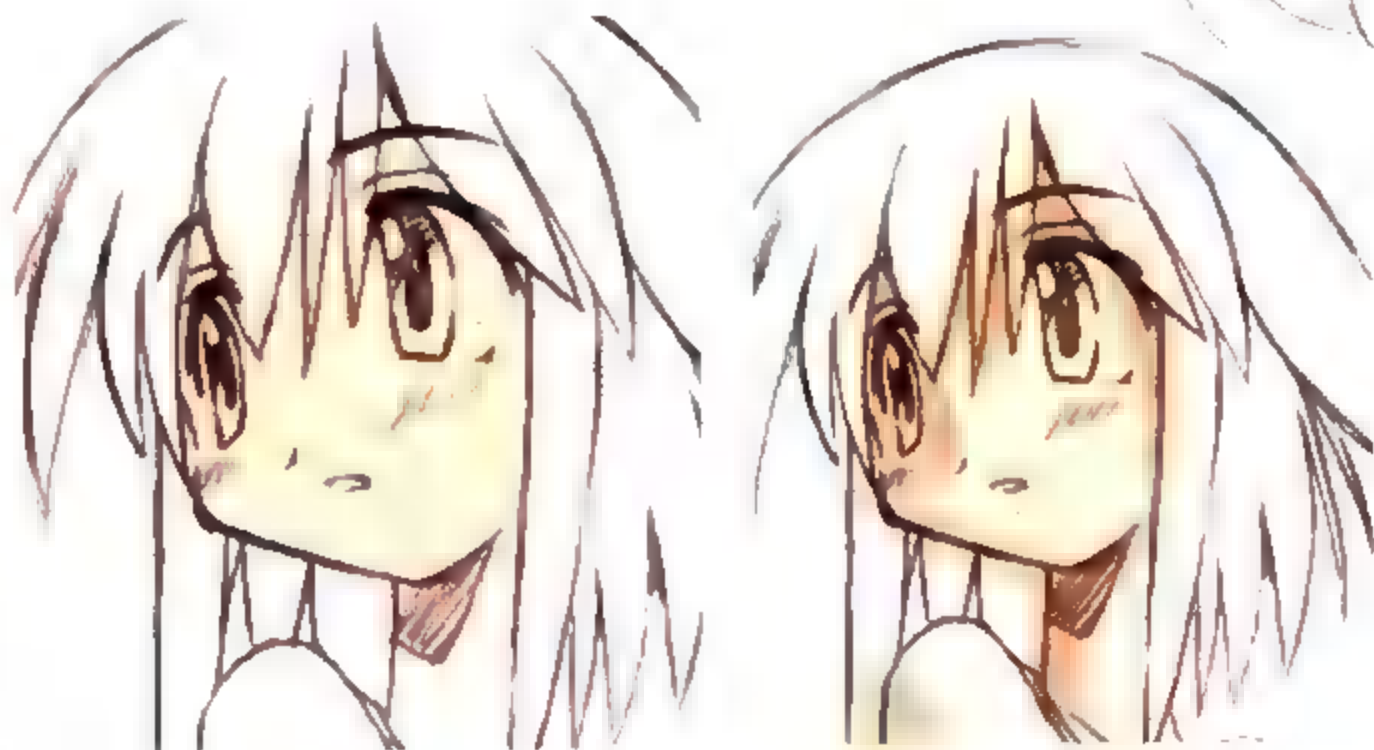
创作喜爱的Q版人物

在上色前，要用橡皮等修改工具擦除凌乱的线条。虽然在之后绘制色彩时会对线稿进行一定的遮盖及修正，但在上色之初，脏乱的画面会对上色有一定的影响，所以应及时整理线稿。

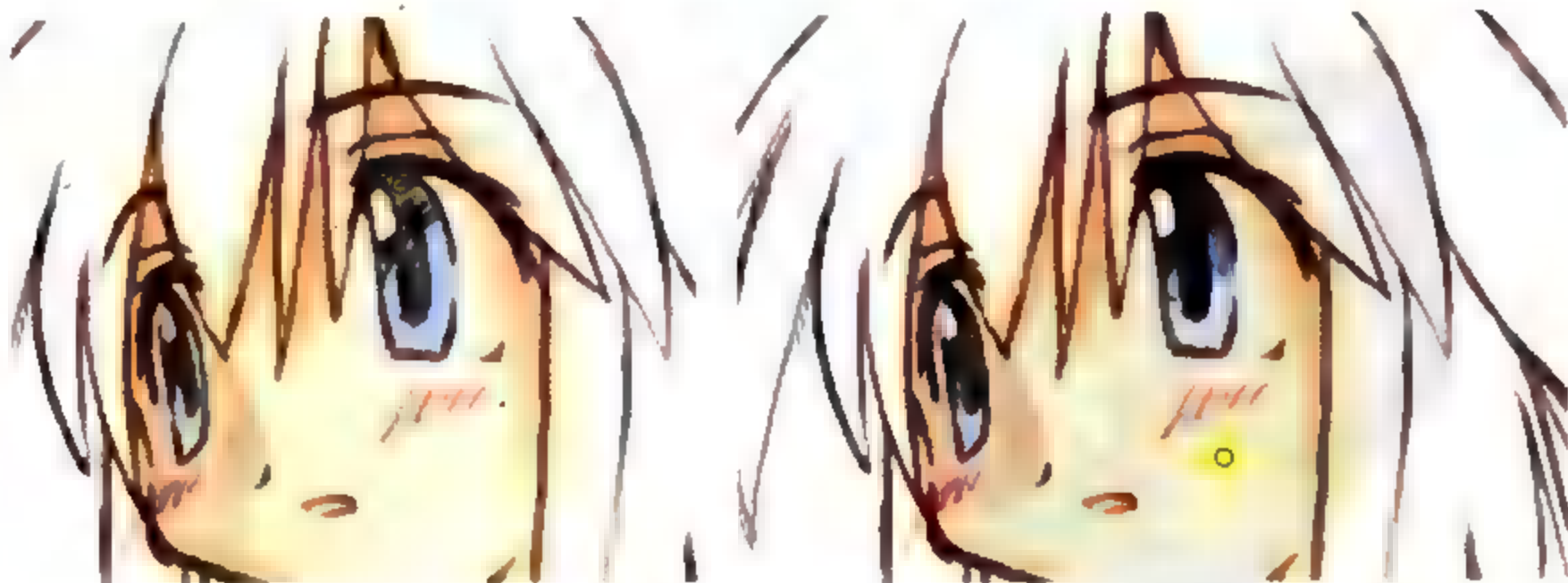
❶

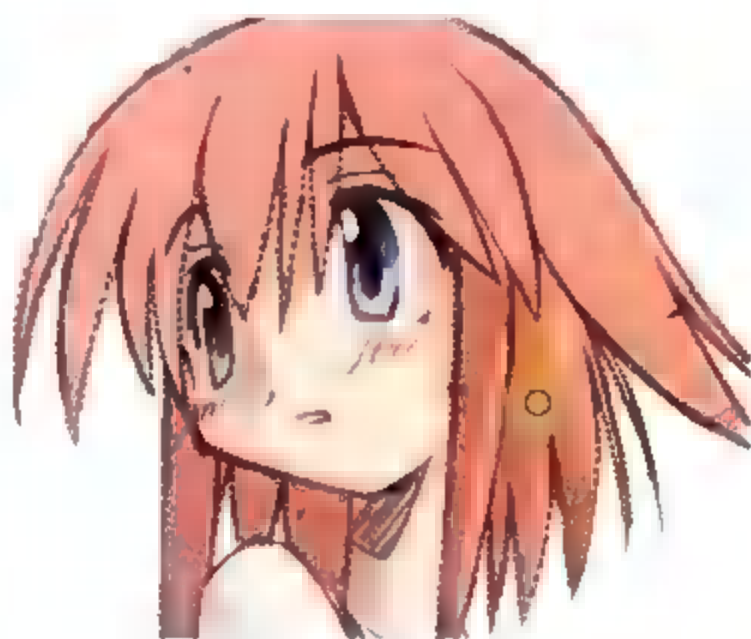
确定少女的基本动态、服装款式，用细致的线条将人物动作、五官、头发服饰和前面的宠物轮廓清晰化（利用橡皮等修改工具擦除凌乱的线条）。

肌肤颜色对整个人物的色彩和质感都有很大影响，绘画时需要表现出肌肤光滑的质感。

❷

选定一个颜色来铺设皮肤的底色。虽然之后还可以调整颜色，但是这层底色就是肌肤中颜色较亮的部分，所以要尽量选择浅一点的颜色。然后添加暗部颜色，区分明暗，使脸部看起来更具立体感。

❸

在给眼睛上色之前，我们要详细地观察眼部的内部结构，这样上色的过程中才能更好把握瞳孔的形状，以及眼睛所传达出的情感。

4

眼睛绘制完成后，添加五官。然后在选区内铺满头发的颜色（这里添加的是橘红色）。添加颜色时注意头发的深浅变化，以及头发质感和发丝的表现。

5

减淡头顶的颜色，增加头发的亮度，使头部看起来更具立体感。

❻

在高光处可以添加一些较亮的颜色，有提升亮度的效果，也可以使颜色看起来更加丰富。

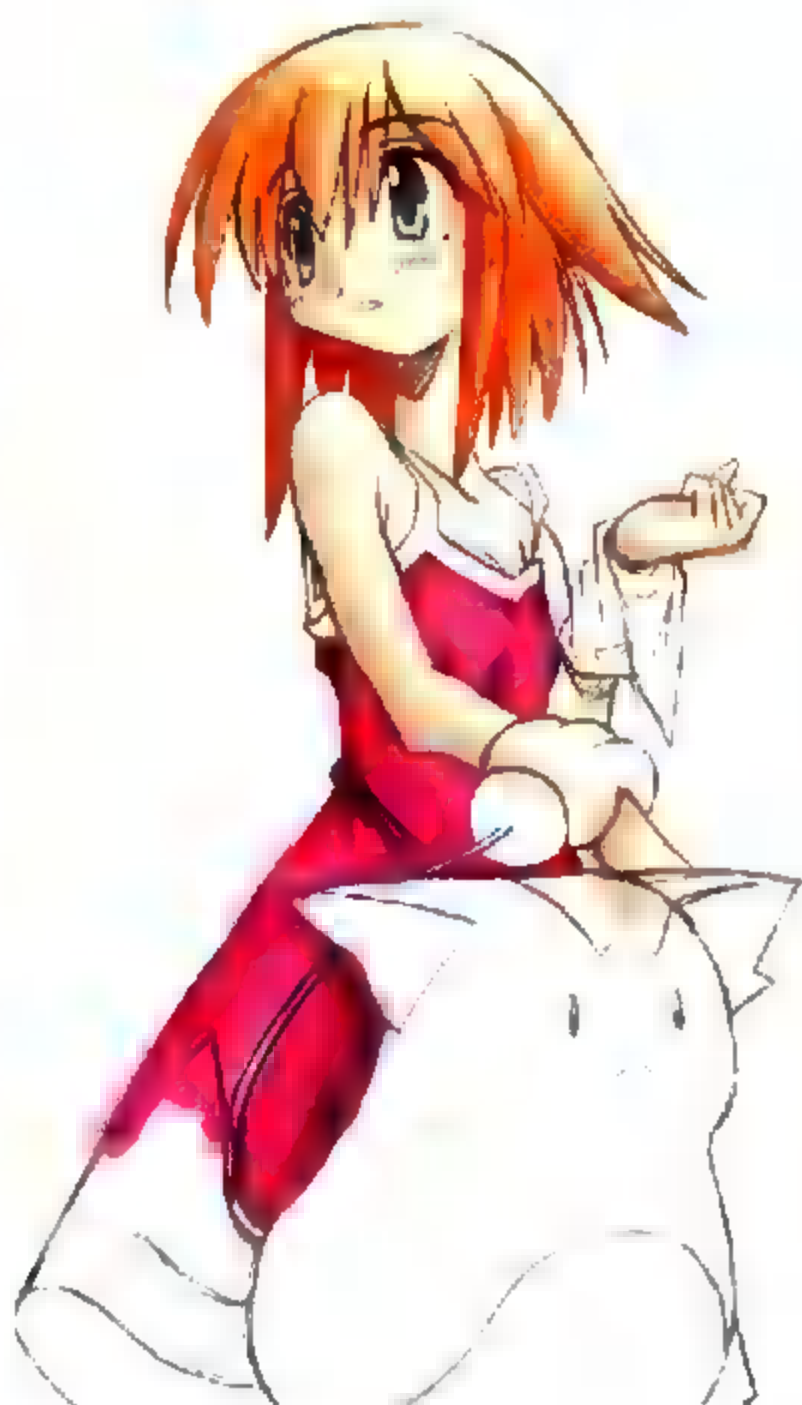
注意头发高光处的颜色变化和细节部分的表现。

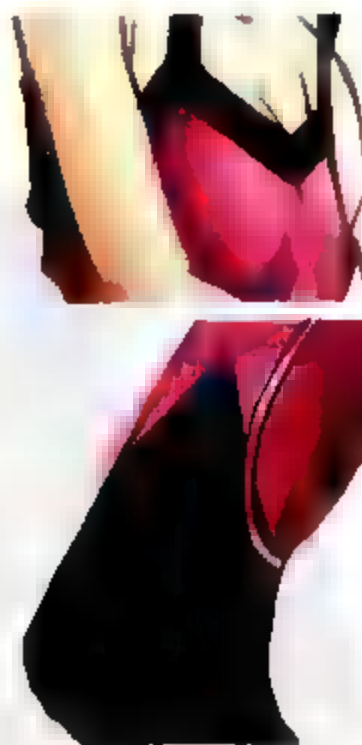
❼

接下来添加衣服的颜色［这里添加的是粉红色］，添加颜色时注意将肩带的部分留下。

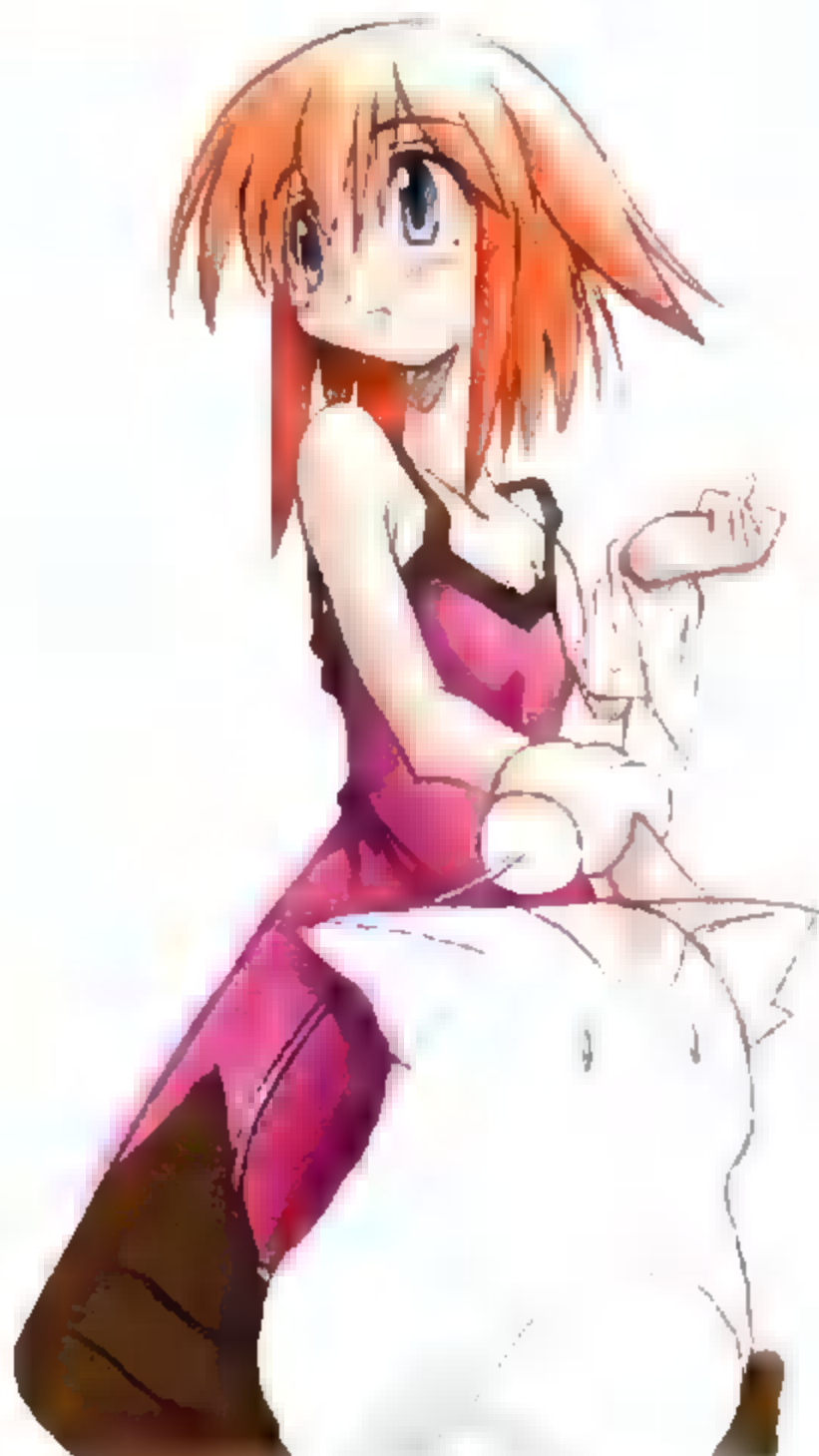
❽

添加衣服暗部的颜色，通过暗部的绘制来表现褶皱的变化，绘制完成后适当调整色调。

继续修改暗部的形状，绘制出有虚有实的效果，要根据服装的转折处和过渡处来进一步虚化边缘。

10

添加肩带和裙摆处的颜色，这里我们建议添加较深的颜色，因为这样可以使画面看起来很沉稳，颜色间也会有一些变化。

⑪

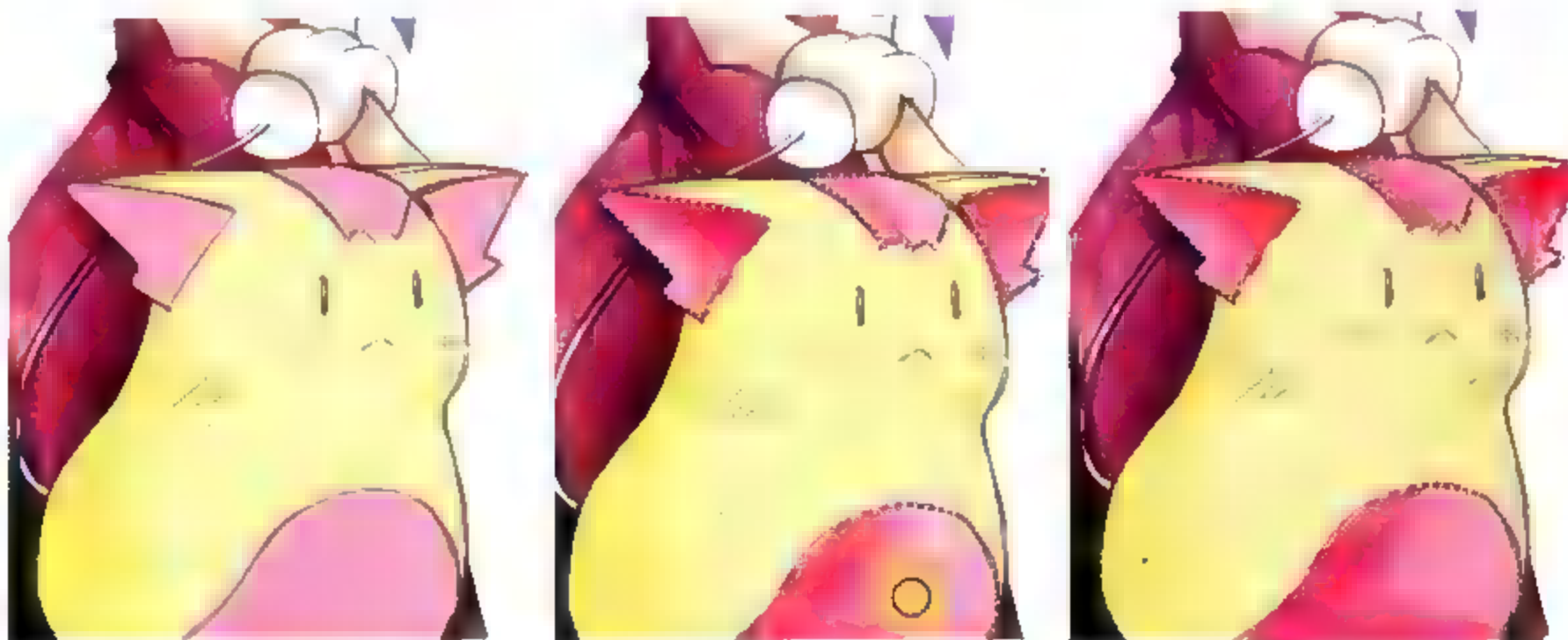
接下来在选区内（在选区内绘制的好处就是颜色不会外流）丰富肩带颜色的明暗变化。

⑫

添加裙摆处的深浅变化，使裙子看起来更有立体感，更具真实度。

13

在手帕上建立选区，使用紫色为其填充颜色（软件绘图会方便很多）。填充颜色后，使用较深的颜色绘制出手帕的暗部表现，使手帕看上去更加真实。在添加暗色时注意要绘制得柔和一些。

14

为宠物的头部、耳朵和肚子添加粉色，使宠物的颜色看上去不会那么单调，在添加颜色时注意颜色深浅的变化，突出宠物的立体感。

15

为宠物的头部、耳朵和肚子添加粉色，使宠物的颜色看上去不会那么单调，在添加颜色时注意颜色深浅的变化，突出宠物的立体感。

16

宠物上色完成之后，对画面整体进行色调调整，使人物明暗对比明显一些。

17 人物上色完成之后，我们开始添加背景颜色。

⑱

整体调整画面，加强画面光照效果，完成绘制。

Q版专题
超级动漫完全自学教程
MCOO动漫 黎贯宇 编著
DVD
ROM
书附赠DVD视频教学光盘
0个手绘教学图例，30个技
要点的多媒体视频教学，
共12段，109分钟
人民邮电出版社
北京
COO
.mcoo.org

分类建议：动漫/动漫技法

人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

ISBN 978-7-115-24544-1

定价：59.00元（附 1DVD）